A級保存版、夏休み特別号！ 超新作タイトル炸裂!!
SEGA SATURN MAGAZINE
セガサターンマガジン
SEGASATURN
©セガ・エンタープライゼス
SOFT BANK
540 YEN
1996
9/13
Vol.15
特集
有力ソフトメーカー大結集！
GDNET
オリジナルRPG超大作
「グランディア」発表！
さらにRPG作品など、一挙公開!!
SPECIALダブルポスター
バーチャファイター3/ナイツ
バーチャロン独占インタビュー
特報！
サターン版電脳戦機バーチャロン
デイトナUSA～Circuit Edition～
セガラリー・チャンピオンシップ・プラス/ファイティングバイパーズ
サクラ大戦/ストリートファイターZERO2
エネミーゼロ/ラングリッサーIII/リグロード・サーガ2/ナイツ
セガサターン最新ソフト満載！
機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー/リアルバウト餓狼伝説/ポリスノーツ
綴じ込み付録A級保存版！
次世代裏技リーグ
SPECIAL!!
サターンソフトの裏技をすべて掲載！
バーチャファイター3
全キャラクター設定&ストーリーを大公開！

SEGA
※たべられませんが、
一度知ったら
やめられない味です。
LEVEL 20
モード・セレクト
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00 (除く祝祭日)
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

通信大戦勃発？

自宅に居ながら、見知らぬ相手といつでも対戦できる！

あの電脳戦機バーチャロンをはじめ魅力のタイトルが通信対戦対応でこれから続々登場します。

バーチャファイター リミックス(付属)
©SEGA ENTERPRISES,LTD.

デイトナUSA リミックス(別売)
今冬発売予定 価格未定
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1994,1995.

セガラリー・チャンピオンシップ(別売)
9月発売予定 5,800円
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1994,1995.

電脳戦機バーチャロン(別売)
発売日未定 価格未定
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995.

通信対戦ゲームも、インターネットも、ニフティサーブも、 セガサターンがあれば

14,800円で、できる。

バーチャコロシアム開幕！～通信対戦であの鉄人たちに挑戦～

第1弾：通信対戦専用ソフト「バーチャファイター リミックス」

対戦日程		コードネーム
9月8日(日) PM5:00～PM8:00	VS 新宿ジャッキー	(しんじゅくジャッキー)
9月15日(日) PM5:00～PM8:00	VS 柏ジェフリー	(かしわジェフリー)
9月22日(日) PM5:00～PM8:00	VS 池袋サラ	(いけぶくろサラ)
9月29日(日) PM5:00～PM8:00	VS ブンブン丸	(ブンブンまる)

アクセス手順

メニューよりライバルリストを選択。新規を選択して、コードネーム「しんじゅくジャッキー」を入力。「OK」、「対戦指定」を選択、対戦申し込み「はい」を入力して、いざバトルへ・・・

注意事項

※サーバーが自動的に「しんじゅくジャッキー」を探します。探せない場合は、サーバー上に「しんじゅくジャッキーがいません」と表示されますので、再度つながるまでサーバーにアクセスしてください。回線が込み合ってアクセスされない場合もございますので御了承ください。
※通信対戦サービスを受けられる方は、地域限定解除の手続きが必要となりますので必ずモデム同梱のアンケートハガキに御記入の上、投函してください(尚、鉄人達の本部は東京都内となりますので、参加希望の方は上記手続きをお済ませ下さい。登録には、10日程度かかります。)

今後も面白い企画が続々登場！

新発売 14,800円

- ●セガサターンモデム［アナログ回線専用］
- ・通信対戦用「バーチャファイター リミックス」(CD-ROM)
- ・セガサターン インターネット(CD-ROM)
- ・パッドニフティ(CD-ROM)
- ・ニフティイントロパック ※1
- ・モジュラーコード(5m)

別売

- ●セガサターンフロッピーディスクドライブ(9,800円)
- ●セガサターンキーボード(7,800円)
- ・ハビタットⅡ(CD-ROM)
- ●セガサターンメディアカード(2,000円) ※2

※1 入会専用ナンバーとニフティ使用料1,000円分の無料サービス券です
※2 XBAND専用ICカードです
※ 画面写真は開発中の写真です

※各通信は家庭用電話回線(アナログ)を使用します。※通信対戦には、セガサターンネットワークスマークのセガサターン通信対戦対応ソフト(別売)が必要です。※通信対戦には通常の電話料金に加えてXBANDシステム利用料金(セガサターンメディアカードから課金されます)が必要です。※インターネットには通常の電話料金に加え、プロバイダー各社との接続料金が必要です。※ニフティサーブには通常の電話料金に加え、ニフティサーブ使用料金が必要です。※さらにHabitatⅡには、ニフティサーブ利用料金に加え、月額500円が必要です。

株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 セガネットサポートセンター
0120-310279 受付時間 月～金 10:00～17:00(除く祝祭日)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です

希望小売価格
20,000円(税別)

新発想集団「サイ・メイト」がおくる新種生命体ゲーム「パップ・ブリーダー」。

“もし自分が指示するユニットが「意志」をもっていたら”という新発想で生まれた「パップ・ブリーダー」。女神(プレーヤー)はたくさんの動物天使(パップ)たちに指示を与えてステージをクリアしていく。パップたちは好奇心おうせいだから、指示とちがう行動をとる場合もある。でも、女神がカンペキに導いてやればこんなに心強いヤツらはいない。新発想集団「サイ・メイト」がおくる新ジャンルの“指示育成型インタラクティブ・シミュレーションゲーム”の登場だ。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

有限会社サイ・メイト
〒111 東京都台東区鳥越1丁目4番3号
TEL.03-3863-0610

この冒険劇は、
決して一度では眠らない。

DARK SAVIOR
ダークセイバー

超立体系RPG

ダークセイバー

シナリオもステージも、立体交錯で迫る。

フルポリゴンＭＡＰが可能にした、グリグリ感覚の自由視点移動が、これまでのＲＰＧを大きく変えた。プレイヤー自身が視界を動かし、視点を変え、隠されていた謎を解き明かしていく。さらに複数回プレイを不可欠にした「パラレルシナリオ」で、オープニングから最終ボスとの遭遇が待ち受ける。果たしていきなりボスを倒すことができるのか。倒したら、その後の展開はいかに。画面もシナリオもかつてない立体構造で、君の脳力に挑戦する。あの「ドラゴンクエストⅢ・Ⅳ」チーフプログラマー 内藤寛が、２年の歳月をかけ、監督・メインプログラムに取り組んだ、究極の超立体系ＲＰＧ。いよいよ発売開始だ。

● セガマルチコントローラー対応 ●

1996年 8月30日発売

¥5,800
（税別・標準小売価格）

8/21発売
ダークセイバー主題歌
『恋を眠らせて』
アン・ルイス
ゲームの謎を解く秘密が、
この曲にある。
ビクターエンタテインメント（株）
VIDL-10755 ￥1,000（税込み）

CLIMAX
株式会社 クライマックス
〒160 東京都新宿区四谷4-3-12四谷4丁目ビル8F

ALIEN
TRILOGY
SATURN
宇宙の恐怖は終わらない。
反射神経さえ凍りつくDEAD ZONE!
恐怖の極地、悪夢の RED ZONE!
破壊と殺戮のHELL ZONE!
エイリアン3部作ここに集結。
8/30
ON SALE
5,800yen
LV426
ES海兵隊が到着する前に通路を塞ぐ
コンテナ等の障害物を残らず処理しろ。
尚、これらのドラムカン/コンテナは
宇宙輸送用に使われるため、
耐久性が高く破壊するためには強力な
武器（ショットガン）が必要である。
SEGA SATURN
Acclaim
ACCLAIM JAPAN LTD.
9F,Chiyoda Bldg.,1-6-4 Yurakucho,Chiyoda-ku,Tokyo Japan 100 03-3501-7228

あのアトランタの悔しさは このソフトのためにあった。

ワールドカップ・フランスまで、もう後悔はしたくない。
世界の強豪38チームと戦うスーパーリアルサッカー。
あの強豪ナイジェリア・チームもてぐすねひいて待っている。

8/30 KICK OFF

ストライカー'96

国際試合のハイライトシーンがフルモーションビデオで満載！

今、話題のインドアサッカー

手に汗にぎる、スリリングな展開
7種類のカメラビューや
インスタントリプレイで
華麗なシュートも再現！

ストライカー'96
サターン/5800yen

Acclaim

株式会社アクレイムジャパン
東京都千代田区有楽町1-6-4 千代田ビル9F 03-3501-7228

復活か、進化か。

あのめくるめく戦いの日々が、さらに鮮烈に甦る。
シミュレーションRPGの原点ともいうべき名作、
「伝説のオウガバトル」、セガサターンで再び。

- 多くの人々を魅了したオリジナル版の世界観を、忠実に再現しながら、セガサターン版だけのサブシナリオの追加など、ゲームはさらに深く、広く進化。
- ハイグレードなBGM、迫力の効果音、リアルなナレーションにより、物語の展開はさらにドラマチックに進化。
- セーブポイントの追加など操作性も向上し、プレイをナビゲートするゲーム環境はさらに直感的に、快適に進化。

※画面は開発中のものです。

先着10,000名様に、「超復刻版タロットカード」プレゼント！

セガサターン版だけ!!

「伝説のオウガバトル」予約キャンペーン実施中!!

■応募締切：1996年9月19日（木）当日消印有効
※詳しくは店頭で!!

「オウガ」シリーズ
W購入キャンペーンも決定!!
※詳しくは、9月発売の雑誌広告等にて発表いたします。

伝説のオウガバトル セガサターン版ついに誕生！

●最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで
TEL 092-771-9333（テープにて24時間ご案内しています）
●インターネットのホームページも、お気軽にご利用下さい。
URL http://www. riverhillsoft. co. jp/

●商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザー・サポート係」まで
TEL 092-771-0328（祝祭日を除く月〜金 13:30〜17:30）
FAX 092-715-6683（24時間受付）

福岡市中央区大手門1-1-12 大手門パインビル6F 〒810
TEL 092-771-3217 FAX 092-751-5265
株式会社リバーヒルソフト

幾万の民が、英傑を、歴史を変える――
驚異のシリーズ最新作。他機種に先

時は乱世、三国の頃。何人もの君主が国を興し、広大な中国大陸を統べる戦いは続く。
その戦いの陰で英傑を支えた者――それが、あまたの民たちだ。
シリーズ最新作は、民衆にスポットをあて、また新たなる物語を描き出す。新採用の陣形や、強化された担当官システム、
もちろんサターンならではのオリジナル仕様も加わり、美麗なグラフィックや迫力のサウンドが英傑たちの興亡史を彩る。
英傑と、武将と、民たちと。胸を突く人間ドラマを、きみのサターンで。

'96年8月22日（木）～24日（土）
会場：東京ビッグサイト（東京都江東区有明）

9月27日発売
9,800円

武将データ一覧、全戦場マップなど情報満載！必携の攻略本。
三國志Ⅴハイパーガイドブック 上・下巻 シブサワ・コウ編 A5判 定価各1,200円（税込）㊤ 4-87719-406-1 ㊦ 4-87719-407-X

話題集中！ KOEIのラインナップ

夢はでっかく天下取り！秀吉の一大サクセスストーリー。

並みいるライバルたちを知恵と勇気で打ち破れ！
主命を果たし手柄を立てて、天下をこの手に――
乱世を駆けた秀吉の生涯を描く話題作、ついに登場！

リコエイションゲーム
太閤立志伝Ⅱ

今秋発売予定
7,800円

東京ゲームショウ
出展ソフト

KOEI

ウイニングポスト2 プログラム'96発売記念
ウイニングカップ開催!

パスワードを送って日本中のライバル馬と対戦しよう!
優勝馬には"伝説の称号"が、さらに上位入賞者には賞金を進呈!!

名マイラーか、驚異のステイヤーか、それともクラシックディスタンスの王者か――きみの愛馬がどこまで強いのか、ついにわかる日がやってきた。対戦用のパスワードを専用ハガキに記入して送ろう。ソフトはスーパーファミコン、サターン、プレイステーション対応のどれでもOK。優勝馬には、ウイニングポストファン最大の名誉である称号が贈られる。もちろん、ウイニングカップだけの特別な"伝説の称号"だ。そのほかに賞金も用意されている。あのスーパーホースを抜く最強馬をめざせ!

【応募方法】 商品に同梱された専用ハガキに、必要事項をご記入の上お送りください。
※詳しくは専用ハガキをご覧ください。なお、専用ハガキ以外でのご応募はできません。

【対戦レース内容】 競走馬の距離適性に応じて、以下の3種類のレースを行います。
Ⓐ1600メートル・芝　Ⓑ2400メートル・芝　Ⓒ3200メートル・芝

【表彰】
優勝:"伝説の称号" 及び賞金10万円　3名
準優勝:賞金5万円　3名
敢闘賞:5千円相当の賞品　10名
※優勝、準優勝はA・B・Cの各レース別に表彰いたします。

【応募期間】 10月4日(金)~11月15日(金)　当日消印有効

ウイニングカップの経過、結果は月刊 DaGamaで!
ウイニングカップの詳しい内容は、光栄発行の月刊誌"DaGama"に連載されます。まずは8月30日発売の10月号を見てね!

月刊 ダ・ガマ
DaGama
ゲーム&キャラクターマガジン

ゲーム、コミック、小説、イベント、歴史に関するネタならなんでもありの月刊誌。もちろん最新のKOEIソフト情報も充実!
毎月30日発売 定価780円

競馬シミュレーションゲーム

NHKマイルカップ

※画面写真は開発中のものです。

競馬SLGの最高峰が、ついに新レーススケジュール対応で登場!馬主の感動が存分に味わえる、ドラマティック競馬ゲーム。

10/4発売 セガサターン版:6,800円

"プログラム'96"を極めるならこの1冊!
ウイニングポスト2 プログラム'96 ハイパーガイドブック
A5判　定価1,200円(税込) 4-87719-405-3

'96年8月22日(木)~24日(土)
会場:東京ビッグサイト
(東京都江東区有明)

麻雀大会II Special

セガサターン版
10月4日発売
6,800円

※画面写真は開発中のものです。

四人打ち麻雀の最高傑作が、パワーアップしてついにサターンに登場!

まさに究極、本格派。イカサマなんて一切なし!
しゃべる、怒る、笑う、驚く、喜怒哀楽も3Dグラフィックで思いのまま。
敵は秀吉、ナポレオン、クレオパトラ?歴史上の有名人と夢の対局、めざすは一攫千金!

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)
■当社は本ソフトの無断複製・レンタル及び中古販売は一切許可しておりません。■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。■書名に付したISBNコードは書店へご注文の際ご利用ください。

株式会社 光栄
〒223　横浜市港北区箕輪町1-23-3　TEL.045-561-6861代

98.62%

自・由・な・創・造・の・学・校

文部省認可認定CG教育校
【(財) CG-ARTS協会認定】

代々木アニメーション学院®

社団法人 日本映画テレビ技術協会員　財団法人 日本視聴覚教育協会員　社団法人 日本漫画家協会員

数字は本学院全校全科の平成8年卒業生の平均就職デビュー率です。

URL http://www.jki.co.jp/YAG/　E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

平成9年4月生願書受付中

- 入学案内書無料進呈
- 「無料1日体験入学」あり
- 「無料学院説明会」あり

フリーダイヤル 0120-310-042 （サイノーヲヨニ）才能を世に

FAX 0120-310-595 （サイノースゴクイイ）才能すごくいい

代々木アニメーション学院 設置学科

アニメーター科（2年）	SFX特撮科（2年）
デジタルイベント・アーティスト科（仕上げアート）（1年）	声優タレント科（1年）
アニメ制作科（1年）	マンガ・コミックプロ養成科（1年）
BGデザイナー（背景美術）科（1年）	ジュニア・ノベルズ科（1年）
アニメAVオペレーター科（2年）	ビジュアル・イラスト科（2年）
	ミュージック科（2年）

やればやったで自然に公認資格取得実現

- 24時間年中無休で健康・医療相談受付（無料）
- 専用寮へ希望者全員が32万円（年間）で入居
- 就職者は卒業後も2年間専用寮居住可（32万円）
- 特待生には年間12万円の学習援助金を支給

＜見学随時・TELにて予約を＞

ご希望の方は　ハガキに　1.住所　2.氏名（フリガナ）3.TEL　4.年齢　5.学年（職業）6.希望学科　7.「案内書」あるいは「体験」又は「説明会」と明記の上、下記の住所へ。

〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-SS-8
代々木アニメーション学院

SSで登場!

セガサターン初のデジタル写真集誕生!
テレビでは見られない君だけのアイドルが

プラドルDISCだ。

Vol.1
木下 優
絶賛発売中

PROFILE
Birthday:1974.8.8 T:165cm S:23cm
B:87cm W:58cm H:86cm

各巻 定価3,000円(税抜)

Vol.3 大島 朱美
9月27日発売

PROFILE
Birthday:1971.7.22 T:166cm S:24cm
B:86cm W:57cm H:87cm

東京都新宿区大久保2-4-12 新宿ラムダックスビル6F
TEL 03-3200-6451

SEGA SATURN

お父さんの最強ライバル現わる！

対局将棋

極II

11月下旬
発売予定
予価6800円
(税別)

**パソコン版で圧倒的人気！
有段者をも負かす本格派将棋ソフトが
さらに機能充実でSEGA SATURNに登場!!**

撮影協力：平井碁盤店

パソコン版でコンピュータ将棋選手権大会3年連続優勝（第3回、第4回、第5回）の実績をもつ定評ある思考ルーチンに、最新定跡データを搭載。さらに、実力養成に最適な詰将棋問題、次の一手問題を新たに追加。「強さ」と「速さ」、そして棋力向上を支える「優しさ」を兼ね備えた本格派の醍醐味を、是非体験してみてください。

極IIの特長
◆人間の思考に近い指し手　◆駒落ち対局、盤面設定、10秒将棋、時間設定対局が可能　◆棋譜読み上げ機能、秒読み機能搭載
◆あぶり出し問題を含む詰将棋300題、次の一手300題、鑑賞曲詰集150題収録　◆どんな応じ手にも対応する対戦詰将棋機能搭載

© LOG CORPORATION

11月下旬発売予定　予価5800円(税別)

**満貫打ち切りなしの青天井モードをはじめ
5つのモードで勝利をもぎとれ！**

さまざまなルールで本格麻雀が楽しめ、トーナメントで勝利を目指すゲーム性抜群の大興奮麻雀バトル。パソコン版で好評を得た実力は、運頼みだけでは勝ち残れない。君のテクニックを駆使し、全ての優勝カップを手に入れよう。

■青天井モード／満貫打ち切りなしの点数を侮々と計算していくオリジナルモード。役満は10万点となる
■インフレモード／赤5筒、カン裏、ドボン、焼鳥、割れ目などを追加した超過激ルール
■ノーマルモード／本格麻雀が楽しめる納得の思考ルーチン
■東風戦モード／東場だけで勝負を決めるルール
■競技モード／シビアな競技麻雀が出来る

© NATSU SYSTEM

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

※画面はプレイステーション版開発中のものです。

夏に、さくら咲く。

ストリートファイターZERO2

●スーパーコンボの究極進化システム〈オリジナル コンボ システム〉搭載！自分だけのオリジナル戦略を作り勝利を勝ち取れ！
●すべての格闘家がここに集結！プレイヤー総勢18人の壮絶なバトルが繰り広げられる！
●洗練されたゲームシステム！格闘の原点はここに極まる。

あらたなる格闘の原点。新登場！

プレイステーション／セガサターン／スーパーファミコン

※画面はセガサターン版開発中のものです。

PS 好評発売中！
標準価格5,800円(税別)

SS '96年9月14日発売予定
標準価格5,800円(税別)

SFC '96年9月下旬発売予定
予定価格7,800円(税別)

株式会社カプコン 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM FAX通信 03-5950-4820 ☆最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報満載・24時間受付☆
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040
名古屋(052)571-0493 広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991 電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。
●カプコン・ホームページ 最新ソフト情報はインターネットでチェック！ http://www.capcom.co.jp/

東京ゲームショウ'96
1996年8月22日(木)～24日(土)
会場：東京ビッグサイト(東京都江東区有明)

カプコンは、セレッソ大阪の運営に参画しています。

© 1994 OSAKA F.C.

リュウに…
もう一度会いたい。

ASCII

TECH Win 責任編集

CD付きエンターテイメント映像マガジン

MPEG SPECIAL Vol.2

テックウィン エムペグ・スペシャル　アスキームック

定価980円
9月2日(月)
発売！

本誌添付CDは
サターン（ムービーカード付き）
ウィンドウズパソコン
ビデオCDプレーヤー
で見られます！

＊……ウィンドウズパソコンでご覧になる場合には、お使いのCD-ROMドライブがXAフォーマットに対応したものであることが必要です。お使いのドライブをご確認ください。

レアな映像を濃縮収録！

特集 輸出されるアニメ

海外オタクの祭典
『コミックコンベンション in ロス』映像レポート

『エヴァンゲリオン』最終話はね……
庵野秀明インタビュー

『攻殻機動隊』英語版
押井守インタビュー

実写版『ガンダム』はなぜ実現しなかったか？
富野由悠季インタビュー

人気声優インタビュー映像
★三石琴乃　★宮村優子　★笠原弘子

『ウェーブレース64』©1996 Nintendo

潜入 バーチャファイター3

㊙イベント
鈴木裕 VS 新宿ジャッキー

入手 NINTENDO64

次タイトル最新映像
『マリオカート64』『スターフォックス64』ほか

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 出版営業部 電話(03)5351-8194 株式会社アスキー
※ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで官製はがきにてお申し込みください。

SEGASATURN MAGAZINE BOOKS

© NEC Interchannel, Ltd. LICENCED BY HEADROOM

誕生S パーフェクトガイド

スーパーアイドルを育てよう!

SEGASATURN MAGAZINE 編集部 編

伊東亜紀・藤村さおり・田中久美の3人組のアイドルのマネージャーとなって、2年間のスケジュール調整を行い、アイドル新人賞を目指す。そのシミュレーション過程を、わかりやすく、豊富なデータとともに、解説。

A5判・96ページ 定価1,100円

好評発売中!

月花霧幻譚~TORICO~ オフィシャルガイド

◎セガ公認の独占オフィシャルガイド
◎全編をフォローする完全攻略マップ
◎ミステリー作家竹本健治氏による書き下ろし
◎人気声優、子安武人氏インタビュー
◎ミュージシャン、野見祐二氏インタビュー

SEGASATURN MAGAZINE 編集部 編

セガサターン用アドベンチャーゲームソフト、「月花霧幻譚~TORICO~」のセガ公認の独占オフィシャルガイド。全編をフォローする完全攻略マップを掲載するほか、ミステリー作家竹本健治氏による書き下ろし短編「蝶の弔い」収録。人気声優、子安武人氏や、ミュージシャンの野見祐二氏のインタビューも掲載。

B5判・96ページ 定価1,100円

好評発売中!

GE KKA MU GEN TAN 月花霧幻譚 TORICO

定価は税込みです
お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局 tel.03-5642-8101

SOFT BANK

ASCII
キミが
FIGHTER STICK X
ZERO 2
ストリートファイターZERO2カラーリング
スティック部にマイクロスイッチ使用
ケーブル長は余裕の1.8m
連続技もバッチリのボタンフィーリング
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

SEGA SATURN

限定生産!!

お店に急げ!!

最強になる!

敵の動きを読め！
攻撃を予測し、速やかに反撃せよ。
キミの意志をキャラに伝えるにはこれしかない！
抜群の操作性がキミの神経（ニューロン）をキャラクターに直結させる、
「ファイタースティックX ZERO2」ついに登場!!

「ストリートファイターZERO2」キャラクターカード（リュウ、ケン、さくら、春麗、ナッシュ、ダンの中から一枚同梱）、特製ステッカー「サイキョーシール」付き

セガサターン用ジョイスティック
ファイタースティックX ZERO2
'96年8月9日発売
標準小売価格 3,900円（税別）
©ASCII ©CAPCOM

1台購入すると抽選で3,000名にプレゼント!!
2台購入すればもれなく当たって、さらに豪鬼の道着が当たるチャンス(1名)もあり。

ワシの道着も当たるのだ!!

「ストリートファイターZERO2」キャラクターカードセット(全18キャラ)プレゼントキャンペーン

■当製品「ファイタースティックX ZERO2」を2台購入し、「サイキョーシール」についている付属の「応募券」2枚を、製品に入っているアンケートハガキ1枚に貼って送ってくれた方にはもれなく「ストリートファイターZERO2」キャラクターカードセット（全18キャラ）をプレゼント。さらに「応募券」2枚を送ってくれた方の中から抽選で1名に、あの格闘鬼「豪鬼」の「道着」をプレゼントします。

■その他のファイタースティックシリーズ（SFC用「ファイタースティックスペシャル」、PS用「ファイタースティックV」、SS用「ファイタースティックX」、当製品SS用「ファイタースティックX ZERO2」）1台を購入し、製品に入っているアンケートハガキを送ってくれた方には、抽選で3,000名に「ファイタースティックX ZERO2」キャラクターカードセット（全18キャラ）をプレゼントします。

締め切り 10月31日（消印有効）。発表は発送を持ってかえさせていただきます。

キャンペーン対象製品

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 **株式会社アスキー**

CONTENTS

セガサターンマガジン
1996年9月13日号 Vol.15

P149 特集 有力ソフトメーカー大結集！ GDNET
オリジナルRPG超大作「グランディア」発表！
さらにRPG作品など、一挙公開!!

P31 特報！
電脳戦機バーチャロン
デイトナUSA～Circuit Edition～
セガラリー・チャンピオンシップ・プラス(仮)
サクラ大戦/ファイティングバイパーズ
ストリートファイターZERO2
エネミー・ゼロ/ワールドヒーローズパーフェクト
リグロード サーガ2/バーチャコップ2
ナイツ/ゲゲゲの鬼太郎（仮）
セクシーパロディウス/ラングリッサーIII
銀河お嬢様伝説ユナSS/ファンタステップ
マスターオブモンスターズ ネオ・ジェネレーションズ

P232 セガAM2研EXPRESS NEO
バーチャファイター3 全キャラクター設定&ストーリーを大公開！
バーチャファイターキッズ コンボつく～る講座

P105 A級保存版！ 裏技綴じ込み付録
SECRET TECHNICH FILE

SEGASATURN PRESS!

P90 NEW RELEASE TITLE
最新のセガサターンタイトルをキャッチUP！
オリンピックサッカー/ウルフファング・SS 空牙2001/バトルバ（仮）
キューブバトラー（仮）/平和パチンコ総進撃/サンダーフォース ゴールドパック1
西暦1999～ファラオの復活～/皇龍三國演義（仮）/太閤立志伝Ⅱ/心霊呪殺師 太郎丸
大運動会/カオスコントロール リミックス/紫炎龍
鋼鉄霊域（スティールダム）/イエロー・ブリック・ロード

P188 COMING SOON SOFT
発売目前！ セガサターンソフトを大紹介！
機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー/リアルバウト餓狼伝説
ウイニングポスト2 プログラム'96/ポリスノーツ/ジャパン スーパー バス クラシック'96
本格プロ麻雀 徹萬SPECIAL/アーサーとアスタロトの謎魔界村/特捜機動隊ジェイスワット
テトリスプラス/南の島にブタがいた ルーカスの大冒険
エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにい・た・い in Hawaii

P209 SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE
発売後のセガサターンソフトを徹底攻略！
ときめきメモリアル～forever with you～/サターンボンバーマン

P222 セガAM1研だいなまいと！
爆発！ ダイナマイトベースボール特集

P224 AM3研RUSH!!
Dr. ワタリがサターン版バーチャロンを斬る！

SPECIALダブルポスター
バーチャファイター3/ナイツ

P26 セガサターンデータステーション
P28 セガサターン読者レース
P97 Readers' STATION
P102 SEGA PRESS
P104 池袋サラのバーチャクラッシュ
P142 セガサターンソフトデータバンク
P146 新作ソフトスケジュール
P219 デ・ラ・ゲームウェア
P220 Just Meet ELF
P221 レッドカンパニー酉の市通り!!
P238 セガサターンソフトレビュー
P242 次世代裏技リーグ
P243 読者プレゼント

CG作製：山中 公（セガ・エンタープライゼス AM2研パブリシティセクション）

カバーデザイン：村田雅英(Stone Age)

GAME INDEX

あ
アーサーとアスタロトの謎魔界村 P204、239
アースワームジム2 P240
イエロー・ブリック・ロード P95、238
ウイニングポスト2 プログラム'96 P196
ウルフファング・SS 空牙2001 P91
エネミー・ゼロ P66
エンジェルパラダイス Vol.2 吉野公佳
いっしょにい・た・い in Hawaii P208
オリンピックサッカー P90、240

か
カオスコントロール リミックス P94
機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー P188
キューブバトラー（仮） P91
ぎゅわんぶらあ自己中心派 P168
銀河お嬢様伝説ユナSS P84
Grandia P152
GAME WARE P221
ゲゲゲの鬼太郎（仮） P77
鋼鉄霊域（スティールダム） P94
皇龍三國演義（仮） P92

さ
サクラ大戦 P37
サターンボンバーマン P218
サンダーフォースゴールドパック1 P92
紫炎龍 P94
ジャパン スーパー バス クラシック'96 P202
シルエットミラージュ P181
心霊呪殺師 太郎丸 P93
STRIKER'96 P239
ストリートファイターZERO2 P60
西暦1999～ファラオの復活～ P92
セガラリー・チャンピオンシップ・プラス（仮） P36
セクシーパロディウス P78

た
ダークセイバー P239
大運動会 P93
太閤立志伝Ⅱ P93
だいな♡あいらん P166
ダイナマイトベースボール P222
デイトナUSA～Circuit Edition～ P33
テトリスプラス P206
天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～ P241
電脳戦機バーチャロン P31
ときめきメモリアル
～forever with you～ P210
特捜機動隊ジェイスワット P205

な
ナイツ P74

は
バーチャコップ2 P72
バーチャファイターキッズ P234
バーチャファイター3 P232
ハートビートスクランブル P240
バトルバ（仮） P91
バロック P178
ファイティングバイパーズ P40、238
ファンタステップ P86
平和パチンコ総進撃 P92
ポリスノーツ P197、241
本格プロ麻雀 徹萬SPECIAL P203

ま
マスターオブモンスターズ
ネオ・ジェネレーションズ P87
魔法学園LUNAR! P172
南の島にブタがいた ルーカスの大冒険 P207
めざせ アイドル★スター!!
夏色メモリーズ 麻雀編 P241

ら
ラングリッサーⅢ P80
リアルバウト餓狼伝説 P192
リグロード サーガ2 P70
LUNAR ETERNAL BLUE P170

わ
ワールドヒーローズパーフェクト P68

DATA STATION

SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターンマガジンデータステーション

セガ周辺のデータ関係はコレでチェーック!!

SOFT SALES 年内一気に500万台／最新サターンソフトの売れ筋は？

ソフト売上げ SHOP DATA TOP10

夏の新作ラッシュの最後は、「バーチャファイターキッズ」が好調にポイントを稼いで1位に。速報でも、「ときメモ」の他、「デカスリート」「グレナイ'96」とスポーツ定番がランキング上位を占めて、売れ続けている感じだ。次の波は「バイパーズ」で決まりそう？

1位 NEW SOFT バーチャファイターキッズ
セガ／'96年7月26日発売／5,800円／ACT

9251POINTS

最初の週で買う人は買ったという感じの「キッズ」。楽しい裏技の数々と奥の深いコンボつく〜るはハマるぞ。

2位 前回1位 ときめきメモリアル〜forever with you〜
コナミ／'96年7月19日発売／6,800円・9,800円(デラックス版・スペシャル版)／SLG(マウス対応)

4307POINTS

そろそろ売れ行きは落ち着いてきたけれど、ハマる人はさらに増殖中？　やるほどにデキの良さを実感？

3位 前回2位 デカスリート
セガ／'96年7月12日発売／5,800円／SPT

2379POINTS

4年おきに必ず出るこのテのゲームも見た目で大きく進化。ドハデというわけではないが、熱くなれます。

4位 前回3位 グレイテストナイン'96
セガ／'96年7月19日発売／5,800円／SPT

2108POINTS

盛り上がってきた夏のペナントはこれで追体験しよう。

5位 前回5位 サターンボンバーマン
ハドソン／'96年7月19日発売／5,800円／ACT

1637POINTS

堅実に3週間連続5位をキープ。定番でじわじわいく？

6位 前回4位 ナイツ(NiGHTS)
セガ／'96年7月5日発売／5,800円／ACT

1429POINTS

スーパーピアンとタワーは見た？　A-LIFEも楽しい。

7位 NEW SOFT パズルボブル2X
タイトー／'96年7月26日発売／5,800円／PUZ

1303POINTS

シリーズ2作をパックイン。ファン以外にもオススメだ。

8位 NEW SOFT 時空探偵DD〜幻のローレライ〜
アスキー／'96年7月26日発売／6,800円／ADV

1052POINTS

ようやく出たドラキュラ探偵。異色の主役に注目。

9位 前回7位 野々村病院の人々
エルフ／'96年4月26日発売／6,800円(X指定)／ADV

674POINTS

ロングセラー化はデキの良さの証明。エルフ強し。

10位 前回14位 バーチャファイター2
セガ／'95年12月1日発売／6,800円／ACT

502POINTS

サターン最大の名作は根強く販売中。「3」は出せるか？

※上のセガサターンソフト売上げランキングは、以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は7月24日〜8月1日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●TOYSHOPヤマシロヤ●大阪J＆Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノロ●ブルート●ラオックス ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES 最新アーケードゲームの人気度をチェーック!!

ビデオゲーム SHOP DATA TOP5

このところ、上位に変動の少ないトップ5。前号のプライベートショー速報でも見ることのできた「ウェーブランナー」や「ダイナマイトベースボール」の1研作品は、かなり楽しいから今後注目だぞ。水口氏の新作「ツーリングカーチャンピオンシップ」にも期待！

1 バーチャファイター2

超ロングヒット作は今やっても熱い。「3」の登場が惜しい？

5 ダイナマイト刑事

CHECK GAME!

映画風の渋い展開とバカゲー的な味が超絶妙。一度はやるべし。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	1	バーチャファイター2	セガ
2	2	ラストブロンクス 東京番外地	セガ
3	3	電脳戦機バーチャロン	セガ
4	4	ストリートファイターZERO 2	カプコン
5	新	ダイナマイト刑事	セガ

★調査協力店●キャンディ東大阪●ゲームファンタジア渋谷店●六本木GIGO●池袋GIGO●パセラ●心斎橋GIGO

SEGA SATURN WANT TO CONVERT

実現するか？ セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

移植希望 USER DATA

TOP 20

前号では「同級生2」「下級生」と、エルフの人気作が移植決定したけど、今号はP.149からの特集を見るにつけ、いろんな形でこれからの話題作の姿がチラホラ見え隠れしてきたはず。アーケード移植の強みとともに、サターンは移植タイトルが熱くなりそうだぞ！

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	ラストブロンクス東京番外地	セガ VG	106
2	2	バイオハザード	カプコン プレイステーション	104
3	3	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア SFC他	73
4	4	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	58
5	5	スレイヤーズ！	バンプレスト パソコン	47
6	7	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト SFC他	33
7	6	鉄拳シリーズ	ナムコ VG他	29
8	16	ファンタシースターシリーズ	セガ メガドライブ他	25
9	10	D&Dシリーズ	カプコン VG	23
10	8	ああっ女神さまっ	バンプレスト パソコン	22
11	11	バーチャファイター 3	セガ VG	21
12	12	ダイナマイト刑事	セガ VG	20
13	17	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	19
14	15	ソニック・ザ・ヘッジホッグシリーズ	セガ メガドライブ他	18
15	13	バーチャストライカー	セガ VG	17
16	19	ガンブレードNY	セガ VG	16
17	24	レイストーム	タイトー VG	15
18	14	インディ500	セガ VG	13
19	18	サイキックフォース	タイトー VG	12
20	20	Dの食卓 2	ワープ 3DO	11

祝 ファンキー・ヘッド・ボクサーズ

完成度?%

あのST-Vの隠れた傑作が吉本風にアレンジされて帰ってくる。ボヨヨン顔に爆笑！

16 ガンブレードNY

実現度60%(?)

アメリカでは大人気というだけに別の形で移植の可能性大？ 出たら日本でもぜひ。

※画面は業務用のものです。

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

期待の新作 USER DATA

TOP 15

昨年までとは違って、最近はダントツの作品がない感じだけど、それだけ話題作が豊富になったとも言えそうだね。今回は、画面初公開の「電脳戦機バーチャロン」が1位に復帰、「ファイティングバイパーズ」もペプシマン効果で3位浮上だ。夏の最後も熱いぞ!!

1位 前回2位 電脳戦機バーチャロン

セガ／'96年内発売予定／価格未定／ACT

これがサターン版画面だっ！

422 POINTS

ついにサターン版の画面が公開された「バーチャロン」。その全貌は、P31とP.228で詳しくやっているぞ。専用スティックにも注目／

2位 前回3位 サクラ大戦

セガ／9月27日発売予定／6,800円・8,800円(2枚組)／ADV

熱くなる駆け引き!!

399 POINTS

魅力的な藤島キャラの中から、誰を選ぶかも重要な選択。その分何回も楽しめるのも、このゲームの魅力。発売まであと1カ月／

3位 前回4位 ファイティングバイパーズ

セガ／8月30日発売予定／6,800円／ACT

最高の移植度とボリューム！

372 POINTS

サターン版のお楽しみは、ペプシマンだけじゃなくて、もっとたくさんあるのだ。いろいろな戦い方も楽しめるから、これは買いだぞ／

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	1	E 0（エネミ--・ゼロ）	ワープ／12月予定	365
5	5	ストリートファイターZERO 2	カプコン／9月14日	324
4	6	THE KING OF FIGHTERS'96	SNK／発売日未定	304
7	7	バーチャコップ 2	セガ／発売日未定	280
8	10	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー	バンダイ／9月下旬	256
9	8	ドラゴンナイト(仮)	エルフ／発売日未定	249
10	11	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン／発売日未定	244
11	15	ラングリッサーⅢ	メサイヤ／9月13日	220
12	13	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店／今秋予定	198
13	19	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK／今秋予定	169
14	18	リアルバウト餓狼伝説	SNK／9月20日	160
15	14	ソニック・ザ・ファイターズ	セガ／発売日未定	149

12 LUNAR SILVER STAR STORY

「Ⅱ」の移植も発表された「LUNAR」。ますます期待！

20 デイトナUSA Circuit Edition

ついに全貌が見えてきた新生「デイトナ」。P.33へGO！

※上のデータのポイントは8/9号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

※「デイトナUSA Circuit Edition」の画面は前作のものです。

読者参加型企画 セガサターン 読者レース

ALL SOFT READERS CHECK!

SEGA SATURN

発売済みの全サターンソフトを読者のみんなの投票でリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。夏のラッシュ総決算は、やや意外な形に？

Vol.28

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。

（今号の締め切りは9月10日、当日消印有効です）

⬇オッズ表サターンA

8月16日現在発売済み
サターンソフト総本数：322本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。

※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	2	バーチャファイター2	ACT	9.5145
2	1	NiGHTS(ナイツ)	ACT	9.5031
3	3	アイドル雀士スーチーパイⅡ(X指定)	TAB	9.3059
4	5	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.227
5	4	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.2171
6	6	バーチャコップ	SHT	9.1559
7	21	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	9.15
8	7	バーチャファイター	ACT	9.1326
9	8	レイヤーセクション	SHT	9.1196
10	9	ヴァンパイアハンター	ACT	9.084
11	10	魔法騎士レイアース	A・RPG	9.0548
12	11	ワールド アドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	SLG	9.0409
13	12	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.0286
14	14	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9656
15	15	プリンセスメーカー2	SLG	8.9556
16	16	ダライアス外伝	SHT	8.9506
17	新	グレイテストナイン'96	SPT	8.9
18	17	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8969
19	13	ストライカーズ1945	SHT	8.8771
20	19	バーチャファイター リミックス	ACT	8.8665
21	18	野々村病院の人々(X指定)	ADV	8.8606
22	新	バーチャファイターキッズ	ACT	8.8125
23	29	デカスリート	SPT	8.8051
24	20	パンツァードラグーン	SHT	8.7708
25	22	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(新システム対応)	ACT	8.7587
26	24	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7478
27	23	ドラゴンフォース	SLG	8.727
28	25	デイトナUSA	RAC	8.675
29	26	ストリートファイターZERO	ACT	8.6606
30	27	信長の野望・天翔記	SLG	8.6366
31	28	THOR～精霊王紀伝～	A・RPG	8.6089
32	30	ビクトリーゴール'96	SPT	8.5826
33	新	SEGA AGES VOL. 2 スペースハリアー	SHT	8.5714
34	31	マスターズ 遙かなるオーガスタ3	SPT	8.527
35	32	スーパーリアル麻雀PⅤ(X指定)	TAB	8.5075
36	33	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.501
37	34	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.4661
38	新	サターンボンバーマン	ACT	8.4642
39	35	おまかせ！ 退魔業(セイバーズ)	ADV	8.4285
40	36	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.4254
41	39	メタルブラック	SHT	8.4
42	41	三國志英傑伝	SLG	8.4
43	38	PEBBLE BEACH GOLF LINKS～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3813
44	37	ガンバード	SHT	8.3687
45	40	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.3495
46	44	3×3EYES～吸精公主～S	ADV	8.3374
47	45	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.3243
48	43	スーパーリアル麻雀グラフィティ(X指定)	TAB	8.3208
49	49	アイドル雀士スーチーパイ リミックス(X指定)	TAB	8.2824
50	48	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.2705
51	50	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	SHT	8.2548
52	51	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.2539
53	46	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	8.2535
54	53	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.2114
55	56	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	8.2
56	60	アンジェリークSpecial	SLG	8.1904
57	57	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.1851
58	58	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション(18歳以上推奨)	SLG	8.173
59	55	2度あることはサンドア～ル	PUZ	8.1704
60	54	七つの秘館	ADV	8.1694
61	61	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.1558
62	59	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1547
63	52	金沢将棋	TAB	8.1538
64	63	峠KING THE SPIRITS	RAC	8.1044
65	62	FEDA リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	8.165
66	65	Wizards' Harmony	SLG	8.0962
67	64	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	8.0909
68	67	F-1 Live Information	RAC	8.0766
69	66	The Tower	SLG	8.06
70	68	MYST	ADV	8.0557
71	47	誕生S～Debut～(18歳以上推奨)	SLG	8.0476
72	69	機動戦士ガンダム	SHT	8.0335
73	42	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	8.0
74	70	スーパーリアル麻雀PⅥ(X指定)	TAB	7.9717
75	78	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	7.9677
76	75	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	7.9666
77	71	水滸演武～風雲再起～	ACT	7.9629
78	77	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～(X指定)	TAB	7.9459
79	74	アイルトン・セナ パーソナルトーク～Message for the Future～	ETC	7.9375
80	79	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9322
81	80	ザ・ホード	SLG	7.913
82	83	スナッチャー	ADV	7.8988
83	81	宝魔ハンターライム Perfect Collection(18歳以上推奨)	ETC	7.8979
84	72	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.8918
85	87	将棋まつり	TAB	7.8571
86	85	Dの食卓	ADV	7.8554
87	86	ウイニングポスト2	SLG	7.8481
88	82	プロ麻雀 極S	TAB	7.8101
89	92	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.8085
90	88	ビクトリーゴール	SPT	7.7909
91	84	ウィザードリィⅥ＆Ⅶ コンプリート	RPG	7.7894
92	90	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント	ETC	7.7604
93	91	三國志Ⅳ	SLG	7.7573
94	94	ぷよぷよ通	PUZ	7.7561
95	93	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.7509
96	73	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.75
97	76	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.725
98	98	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.6896
99	97	DX人生ゲーム	TAB	7.6853
100	96	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	SHT	7.6836
101	99	シムシティ2000	SLG	7.6694
102	101	ウイニングポストEX	SLG	7.6439
103	100	ソード＆ソーサリー	RPG	7.6402
104	103	リグロードサーガ	RPG	7.6372
105	104	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	ACT	7.625
106	106	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.6131
107	111	ROBO・PIT	ACT	7.6065
108	107	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.6013
109	109	RAMPO(18歳以上推奨)	ADV	7.5921
110	108	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～(X指定)	PUZ	7.5882
111	112	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.5875
112	105	疾風魔法大作戦	SHT	7.5833
113	113	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.574
114	102	テーマパーク	SLG	7.5683
115	114	SIDE POCKET 2～伝説のハスラー～	TAB	7.5555
116	110	ゴジラ 列島震撼	SLG	7.5357
117	121	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.5312
118	115	上海 万里の長城	PUZ	7.5263
119	116	ギャラクシーファイト～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.5087
120	89	くるりんPA！	PUZ	7.5
121	95	サンダーストーム＆ロードブラスター	ACT	7.5
122	119	リンクル・リバー・ストーリー	A・RPG	7.5
123	120	シーバス・フィッシング	SLG	7.5
124	117	水滸演武	ACT	7.4709
125	118	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.4592
126	124	日刊けの想い出＋縮くり	PUZ	7.4545
127	126	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.4473
128	123	エアーマネジメント'96	SLG	7.4285
129	122	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.4268
130	125	アイドル雀士スーチーパイSpecial(MA18)	TAB	7.4183
131	127	GOTHAⅡ～天空の騎士～	SLG	7.4166
132	新	Cubic Gallery	ETC	7.4166
133	128	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.409
134	129	ブルーシード～奇稲田秘録伝～(18歳以上推奨)	RPG	7.3837
135	132	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3763
136	130	でろ～んでろでろ	PUZ	7.375
137	133	麻雀同級生Special(X指定)	TAB	7.3735
138	134	提督の決断Ⅱ	SLG	7.3636
139	131	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.3502
140	136	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	7.3488
141	139	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.3207
142	141	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	7.3181

△新着穴馬紹介 「キッズ」を抜いて上位進出。新作ごとにレベルもアップ！

17着 NEW SOFT **グレイテストナイン'96**

セガ／'96・7・19
5,800円／SPT

全投票平均点	8.9
本誌の平均点	7.33

CPUが強くなり、ペナントレースが前々作よりは面白くなった。エディット機能の充実、安心して楽しめるゲームシステムなど、さすがサターンを代表する定番野球シリーズではある。だがしかし、前作でも気になった守備と走塁のバランスのちぐはぐさ、見せかけにこだわりすぎてわかりづらい内外野の守備、打てるわけもない大リーグボール1号ばりの魔球フォームなど、もうちょっと考えてほしかった部分も……。（岡山県・田中英樹・31歳）細かい演出やエディットの選手のキーワード作りは楽しいが、奥深さはもう一歩。地味な点と打てすぎるバランスは×。（東京都・秋山啓太）

オッズ表サターンA寸評 「VF2」見事に王座を奪還！ときメモ上位急進！！

前々号で12号連続1位の記録を「ナイツ」に奪われた「バーチャファイター2」だが、前号のスリップストリーム状態から抜け出て、見事に王座を奪還／ 真の王者の貫禄を見せつけた。「ナイツ」も素晴らしいソフトとはいえ、リピート性という点で、やや「VF2」に比べて息切れしたのがポイントダウンの理由だろうか。また、夏の新作群では、新規ユーザーも含め、「ときメモ」の順位が急上昇。「VFキッズ」は予想外に伸び悩んだのが目についた。次号、夏の大物「ファイティングバイパーズ」の動向も必見だ／

オッズ表サターンB寸評 奇跡を起こすか！「大冒険」！！最下位女王に肉薄！！

元最下位帝王「学校の怪談」、セントエルモスに散る／ 話題の大型新人「大冒険」は、徐々にその真価を発揮し、登場2回目にして、元王者を圧倒し、早くも最下位「海岸物語」女王が射程内に見えてきた。また、「大冒険」だけでなく、「北斗」「ぽえみぃ」「クラシックス」の3兄弟（ウソ）も、いきなり最下位戦線に出没。今後の動向に目が離せなくなってきた。こちらも熱いぞ／

【恒例／ 前号当選者発表っす】「うぃーす／ 隊長。前号でランクインしてこなかったバーチャファイターキッズの着順予想の当選結果でございますぅ」「おう」「今号登場のバーチャファイターキッズは、なんと隊長大ハズレの22着でございましたぁ」「ぬぅぅぅぅぅ腰抜けがぁっ」「はあ？」「いやいやこちらの話」「当選者は長崎県・飯田誠くん、大阪府・阿部喜一くん、茨城県・藤原和夫くんの3名です」「ぬぬぬぬぬ」

◎新着本命馬紹介 本命ながらやや伸びず！ 楽しさ自体はそのままだ。

22着 NEW SOFT バーチャファイターキッズ

セガ／'96・7・26
5,800円／ACT

全投票平均点 8.8125
本誌の平均点 8.66

元が「VF２」なだけにゲームは問題なく面白い。だが、キャラが漫画チックになったのに相変わらずのストイックさはどうかと思う。もっと派手で大味にしてもよかったのでは？（神奈川県・佐藤建三・28歳）CPUがVF２より賢くなっていて１人で遊んでいても結構楽しめる。最初はリーチの短さにとまどうが、慣れてくればあまり気にならない。キッズモードも意外とよくできていて初心者の人にも楽しめると思う。（熊本県・岡部祐一郎・24歳）システムはVF２そのまま、しかし、そのほかのオマケや新しいモードがものすごく楽しい。オープニングと各キャラに用意されたエンディングを見るだけでも買い！ 特に影丸のエンディングがお気に入り（奈良県・下夕村久・24歳）クリア後にオプション画面でエンディングを何回も見れるのがよい。（北海道・井波英明・14歳）「VF２」で悪かった効果音が良くなり、モードも豊富。ただし、コンボつく～るは私には難しすぎ。キッズモードは○。（大阪府・斉藤繁）

○新着対抗馬紹介 もう10年以上現役の2作。どちらも熱いです！

33着 NEW SOFT SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー

セガ／'96・7・19
3,800円・6,800円(ミッションスティック同梱)／SHT

全投票平均点 8.5714
本誌の平均点 8.0

32X版で満足していただけに、目から鱗が落ちる思いだ。何よりアナログミッションスティックでの操作感はなかなか気持ちよくて感動モノ。音楽もCDの「再生」ではなく、内蔵音源の演奏というのが泣かせる（大阪府・増田哲志・27歳）まず、電源を入れると懐かしさが込み上げてきた。プレイしてみても、古さは感じない。（東京都・佐藤薫・23歳）全体的には面白いのだけれど、難易度も意味がないような気がするし、ミッションスティックよりも普通のパッドのほうがやりやすいのは気のせい？（北海道・下元研二・12歳）

38着 NEW SOFT サターンボンバーマン

ハドソン／'96・7・19
5,800円／ACT

全投票平均点 8.4642
本誌の平均点 7.33

定番ものということで安心して楽しめる。モードの多さもサービス精神が感じられてうれしい。ただ、多人数プレイは面白いのだが、人数が多くなってくると、何がなんだかわからなくなってくるので、実用性は低い気もする。（広島県・岡村尚・19歳）。どのモードも楽しい。特にBリーグのタッグマッチを友達とやると燃える。段位認定モードはパズル面のオンパレードみたいでいい感じだし、キャラの動きも個性的でいい。ワイドモードはちょっと見づらく、中間的なサイズも入れてほしかった。（長野県・三代澤真・14歳）

▲新着単穴馬紹介 こちらもようやく登場の2本。ちょっと要注意？

132着 NEW SOFT Cubic Gallery

ウィネット／'96・5・17
5,800円／ETC

全投票平均点 7.4166
本誌の平均点 —

鑑賞ソフトだが見ていてなかなか楽しい。特にストーリーモードではヒントを手掛かりに１枚の絵を探すゲームや絵画をばらばらにして並びかえるゲームなど、それぞれ楽しめる。（愛知県・播磨宏平・13歳）絵に関して予備知識があれば結構楽しめるが、もう少し画質をよくしてほしかった。（東京都・佐藤宗一・24歳）

151着 NEW SOFT 松方弘樹のワールドフィッシング

メディアクエスト／'96・2・2
5,800円／SLG

全投票平均点 7.1818
本誌の平均点 7.0

素人にも親切な用語解説は○。アシスタントの女の子も美人だし、グラフィックも全体的にきれいでいい。ビルフィッシュはかなり熱い！（埼玉県・山田浩一・29歳）外道が多く、目当ての獲物がなかなか釣れないのでイライラする。リアルなのかもしれないけど、ゲームとしての爽快さに欠ける（福島県・菅昭弘・17歳）

✕新着要注意馬紹介 ちょっと忘れてたソフト2本。大人の味は……？

228着 NEW SOFT HORROR TOUR（ホラーツアー）

オー・シー・シー／'96・3・29
5,800円／ADV(マウス対応)

全投票平均点 4.7857
本誌の平均点 6.66

古城の中での孤独な探索は恐怖感の演出も含めホラーな感じを楽しめる。操作性は概ねいいが、素速さを要求される時にツライかも。意地悪なトラップもあるが失敗＝即死じゃないのは○。（大阪府・西谷清二・20歳）

232着 NEW SOFT 北斗の拳

バンプレスト／'95・12・22
5,800円／ADV

全投票平均点 4.45
本誌の平均点 4.66

戦闘が連打と目押しなので、飽きが早いし技のパターンも少ないし、意味なしの移動シーンを飛ばせないのもテンポ悪し。（鹿児島県・平田栄太・14歳）原作のファンなら文句なしに買い。（広島県・吉田一行・20歳）

⬇オッズ表サターンB

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
143	138	きゃんきゃんバニー・プルミエール(成人向け)	ADV	7.3043
144	135	THE野球拳スペシャル～今夜は12回戦～(18歳未満お断り)	ETC	7.3
145	140	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.2777
146	143	スチームギア★マッシュ	ACT	7.2307
147	142	ヴァーチャルハイドライド	A・RPG	7.2249
148	137	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.2051
149	144	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.1987
150	145	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1884
151	新	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	7.1818
152	146	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	7.125
153	149	首領蜂(ドンパチ)	SHT	7.1038
154	150	永世名人	TAB	7.098
155	148	ダライアスII	SHT	7.0555
156	152	サンダーホークII	SHT	7.025
157	153	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.0
158	154	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.0
159	155	ゲームの達人	TAB	6.989
160	156	SEGA AGES VOL.1 クイズ宿題がタントアール	[illegible]	6.9871
161	157	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	SLG	6.9774
162	151	ゲームの達人２	TAB	6.9444
163	172	ぐっすんおよよ・S	PUZ	6.9411
164	147	餓狼伝説３ ―遥かなる戦い―	ACT	6.9183
165	159	柿木将棋	TAB	6.885
166	160	ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～(X指定)	TAB	6.8552
167	161	闘神伝S	ACT	6.8415
168	177	天地無用！ 魎皇鬼温泉湯けむりの旅(18歳以上推奨)	ADV	6.8285
169	162	バーチャルオープンテニス	SPT	6.7931
170	158	海底大戦争	SHT	6.7777
171	164	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.7692
172	163	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.7684
173	167	ロックマンX３	ACT	6.7674
174	168	AI将棋	TAB	6.75
175	171	天地無用！ 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN(X指定)	ETC	6.75
176	166	シャイニング・ウィズダム	A・RPG	6.7491
177	165	爆れつハンター	ADV	6.7419
178	169	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.72
179	170	EMIT Vol.1～時の迷子～	ETC	6.7187
180	176	四柱推命ピタグラフ	ETC	6.6842
181	173	アイドル麻雀 ファイナルロマンス２(X指定)	TAB	6.6728
182	174	EMIT Vol.2～命がけの旅～	ETC	6.6666
183	179	ハングオンGP'95	RAC	6.633
184	178	バーチャフォトスタジオ(X指定)	SLG	6.625
185	181	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.5932
186	182	ブラックファイアー	SHT	6.5833
187	180	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	PUZ	6.5777
188	184	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.566
189	183	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.5508
190	185	ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.5329
191	186	マジカルドロップ	PUZ	6.5294
192	187	GRAN CHASER(グランチェイサー)	RAC	6.5245
193	188	ハイパー３D対戦バトル ゲボッカーズ	SHT	6.5
194	189	アローン・イン・ザ・ダーク２	ADV	6.5
195	175	GAME-WARE VOL.2	ETC	6.4285
196	191	実戦麻雀	TAB	6.4285
197	192	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.3859
198	194	麻雀ハイパーリアクションR(X指定)	TAB	6.2916
199	196	新・忍伝(18歳以上推奨)	ACT	6.2558
200	190	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.25
201	195	EMIT Vol.3～私にさよならを～	ETC	6.25
202	198	GOTHA～イスマイリア戦役～	SLG	6.1709
203	197	モータルコンバットII 完全版(X指定)	ACT	6.1666
204	199	バーチャルカジノ	TAB	6.0588
205	200	湾岸デッドヒート	RAC	5.9692
206	202	WanChai Connection(18歳以上推奨)	ADV	5.8253
207	193	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.8
208	204	Race Drivin'	SLG	5.7652
209	201	BUG！ ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.75
210	203	NINKU―忍空―～強気な奴等の大激突！～	ACT	5.6785
211	206	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5425
212	207	ダイダロス	SHT	5.5012
213	205	麻雀巌流島	TAB	5.5
214	208	ゲイルレーサー	RAC	5.4418
215	210	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.3628
216	211	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～(18歳以上推奨)	ADV	5.3571
217	209	TAMA	ACT	5.355
218	212	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	5.3478
219	214	Break Thru！	PUZ	5.3103
220	215	ブレインバトルQ	QIZ	5.3
221	217	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.1428
222	213	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	5.1176
223	216	結婚前夜(限定販売)	ETC	5.1063
224	218	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	TAB	5.1
225	220	「占都物語」その I	ETC	4.9
226	221	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.8571
227	219	球転界	PIN	4.85
228	新	HORROR TOUR(ホラーツアー)	ADV	4.7857
229	222	バーチャルバレーボール	SPT	4.7439
230	223	超兄貴～究極…男の逆襲～(18歳以上推奨)	SHT	4.6923
231	224	～制服伝説～プリティファイターX(18歳以上推奨)	ACT	4.5568
232	新	北斗の拳	ADV	4.45
233	225	ハットトリックヒーローS	SPT	4.2857
234	226	熱血親子	ACT	4.2075
235	新	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	TAB	4.2
236	新	アイレム アーケードクラシックス	ETC	4.0833
237	227	結婚～Marriage～	SLG	3.866
238	228	DARKSEED(18歳以上推奨)	ADV	3.6463
239	230	学校の怪談	ADV	3.3281
240	229	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	3.3076
241	231	麻雀海岸物語～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～(18歳以上推奨)	TAB	3.0526

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から2～3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

【さらに恒例！ 前号当選者発表ツゥー】「では、隊長まいります」「ぬっ？」「今度は前号でランクインしてこなかったサターンボンバーマンのオッズ予想の結果ですぅ」「ぐおぉぉぉぉぉおーっ」「はい？」「あ、いやいや、こちらのこと、気にするな」「？？ とりあえず、オッズのほうは8.4642とまたまた隊長近似値の数字。今回はピッタリ賞が２人もいました！ 三重県・岩田恭子さん、長野県・植田啓司くんです」「ソフト２本贈るぞ」

✕新着要注意馬紹介

さらに出没した2本。1年前のものも……

235着 NEW SOFT 魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ

イマジニア／'95・9・29
7,800円(18歳以上推奨)／TAB

全投票平均点	4.2
本誌の平均点	5.33

ばかばかしいノリは結構好きだし、負けたら自分も脱ぐっていうのは感心。(岐阜県・上田健児・24歳) わかっちゃいたけど絵が古くさい。また、脱衣麻雀というには脱ぎっぷりもイマイチで、欲求不満ぎみ。ストーリー展開も強引すぎる。(富山県・杉田満・18歳)

236着 NEW SOFT アイレム アーケードクラシックス

アイマックス／'96・4・26
5,800円／ETC

全投票平均点	4.0833
本誌の平均点	5.66

スパルタンXの2面で何十回も死ぬ、Mr.Xはデモプレイのようなやり方でしか倒せないなど、久々に腹が立ったゲーム。(東京都・高橋哲也・16歳) 3本しか入っていないし、善くも悪くも当時のままの移植。プラスαがほしかった。(京都府・錦一成・27歳)

次回出走予定馬パドック情報

夏ももうすぐ終わり。今回も、気になるソフトを規定票数集まる前に飛び込みチェックしちゃうぞ／

?着 AQUAZONE for SEGA Suturn

9003.inc／'96・7・12
5,800円／SLG

予想オッズ	7.921
本誌の平均点	7.33

丹精込めて飼育して産卵するとやはりうれしいが、手がかかりすぎるのが問題。それに水槽や魚の種類も少ない気がする。(千葉県・三木隆義・22歳) いつも電源を入れておくわけにはいかないので、スイッチを入れた時に急に魚が死んだり、病気になったというメッセージは辛くなる。環境ソフトとしても飼育ソフトとしてもちょっと。(北海道・荒木秀二・18歳)

?着 パズルボブル2X

タイトー／'96・7・26
5,800円／PUZ

予想オッズ	8.213
本誌の平均点	8.0

かなり待たされたが、その分「X」が収録されボリューム満点。タイトーにしては珍しく、家庭用ならではのモードが入っているもの◯。(埼玉県・高橋鉄也) 2作品のカップリングなので、当然ボリュームは相当なもの。それゆえにコンティニューは無制限にしてほしかった。エディットモードはクリアすることを考えずに作ったほうが楽しい。(大阪府・児玉誠・24歳)

場外馬券場 高級馬主の声

●夏休み、サタマガ片手にゲーム三昧(千葉県・岩本智)
●ソフトバンクさんとこの社長さんがテレビに出てた。何でも1番以外は負けなんだそうで、大変すね。ほな私は一生負けですな。(大阪府・新庄隼人)
●「バーチャファイターキッズ」を1時間やった後、「VF2」をやると敵のモーションが止まって見えます(大げさ)。(福岡県・橘弘幸・17歳)

セガサターンソフト総評

次号こそ読者レース増ページか？

「VFキッズ」が予想外に伸びずに終わった今号、首位争いもほぼ決着がついた感じだが、まだまだ波乱がありそうな予感。近日「ファイティングバイパーズ」が登場することで、どうなるか興味深いぞ。次号パワーアップした読者レースに注目／

⬇オッズ表サターン周辺機器

順位	前回	セガサターン用周辺機器名	全投票平均点
1	新	バーチャスティックプロ(セガ／24,800円)	9.89
2	新	バーチャスティック(新型／セガ／5,800円)	9.3421
3	1	セガマルチコントローラー(セガ／3,800円)	9.3167
4	2	リアルアーケードVF(ホリ／4,500円)	9.2982
5	3	セガサターンコードレスパッド(セガ／4,800/2,900円)	8.8688
6	4	ファイティングスティックSS(ホリ／5,980円)	8.7231
7	5	バーチャガン(セガ／2,900円)	8.6721
8	6	ファイティングコマンダーSS (ホリ／2,480円)	8.5476
9	8	SSプロコマンダー(オプテック／3,680円)	8.3571
10	7	ファイタースティックX(アスキー／3,580円)	8.3281
11	9	セガサターンコントロールパッド(セガ／2,500円)	8.249
12	10	アナログミッションスティック(セガ／7,800円)	7.7857
13	12	シャトルマウス(セガ／3,000円)	7.596
14	11	SSジョイパッドDX(ビック東海／3,280円)	7.5172
15	13	レーシングコントローラー(セガ／5,800円)	7.4727
16	14	アスキーパッドX(アスキー／2,580円)	7.1395
17	15	サンサターンパッド(サンソフト／3,480円)	7.0144
18	16	バーチャスティック(セガ／4,800円)	6.6049
19	17	SGトルネードパッド(イマジニア／2,980円)	6.5135
20	18	SGトルネードスティック(イマジニア／4,980円)	6.1304

周辺機器寸評

新型とプロ、ワンツーフィニッシュ！

ついに周辺機器の大物デビュー（ホントにデカイ）／スティックプロは驚異の高オッズを獲得。さすが高いものは満足感も違うのか。余裕があれば買い／

着順予想ゲームでワンチャンス／

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今号の予想ソフトは早くも登場する「ファイティングバイパーズ」だ。ペプシマンの登場で話題のこの作品は、はたして何着で登場するか？　右の例のように書いてくれ。

今号の着順予想

「ファイティングバイパーズ」は何着だ？
【隊長さんの予想】上位を見れば3着が堅いな。
【謎の予想屋の予想】俺ペプシマン好きだから1着よ／

8/9号当選者 8/9号予想「ときめきメモリアル」は、意外な出足の鈍さで両予想屋ハズレの21着で決着。正解者も全体の1.86%と低かったぞ。抽選の結果、当選者3名は、宮城県・西村正くん、熊本県・後藤寛子さん、滋賀県・星野太郎くんだ。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本／）あげるぞ。今回は、移植度最高との声もある「ワールドヒーローズパーフェクト」の予想をしてもらおう。キ多彩なキャラが登場する対戦格闘移植の評価ははたして？　右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

「ワールドヒーローズパーフェクト」は何点だ？
【隊長さんの予想】むむぅ、懐かしさで8.2185って感じぃ。
【謎の予想屋の予想】いい移植は高オッズ。で、8.7698。

8/9号当選者 8/9号予想「スペースハリアー」は、隊長さんかなり近いで賞の8.5714に。今回は兵庫県の大堀裕太くんが8.5712の最近似値をマーク。というわけで、大堀くんには希望ソフト1本をあげちゃうぞ。待っててね。

セガサターン読者レース 参加者大募集中！

➔ハガキの書き方例

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー＆ジョイスティック、B：ワイヤレスコントローラー2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ／　なお、サターン用周辺機器も臨時募集中)、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は9月27日発売号の当コーナー内でするよ。今号の応募締切は9月10日（消印有効）だ。

今号の特別プレゼント／

3つのコースから選択可能／

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットが選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

8/9号当選者 8/9号応募者プレゼント(A、B、Cコース＋お好みソフト）の当選者は埼玉県・奥山千尋さん、愛知県・中川泉くん、岩手県・井上康人くん、神奈川県・田中英人くん、群馬県・池田真一くんの5名だ。おめでとう。

【パワーアーップっ／】「たいっちょー／　たいっちょー／　たいっちょー!!」「どうしたハチ？」「たいっちょー／　たいっちょー!!　たいっちょー!!／」「どうしたハ……」「たいっちよー!!　たいっちょー!!!　たいっちょーっ!!!!」「……」「たいっち……あ、ここにいましたか？」「てめぇの目はフシ穴か（ゲシゲシッ）？」「あたたたた。いや、最近サタマガ編集部も人が増えまくってて、どうも……」「サタマガ・パワーアップの予感がするぜっ!!」「超期待っすね」「ホントか？」

電脳戦機
VIRTUAL ON
CYBER TROOPERS
バーチャロン

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度――50%

電脳戦機バーチャロン

●セガ●'96年内発売予定●価格未定●1〜2人用

ついに出た! これがサターン版の画面だ!!

これがサターン版の画面写真だ! ステージ2のバイパーIIを相手にダッシュで回避しているテムジンの姿は、背景スクロールとポリゴンをバランスよく併用し、広いフィールドを見事に再現。50%にしては予想以上のデキと言えそうだぞ!!

昨年末の移植決定の発表以来、常に期待のソフトの上位を占めてきた「電脳戦機バーチャロン」。まだかまだかと、待たされたサターン版の画面がついに東京ゲームショウで大公開された!

今回公開された画面写真は完成度50%バージョンのもの。操作のレスポンスや、画質のクオリティなどはまだまだこれから向上していく予定だそうだが、ショウでは、早くも操作して遊ぶことができ、サターン版ならではのフィーリングと可能性を実感できるものとなっていたぞ。今回は、サタマガサイドからのチェックポイントをこの巻頭特報で、開発サイドからの詳細解説をP.228のバーチャロン講座で、という二部構成でお贈りしよう。まずは画面をチェック!

アーケード版

早くも画面まわりができてきた!

左のサターン版と同じシーンをアーケード版で撮ってみた。ゲージの表示、背景のグラフィックなど、現時点でかなり似ていることがわかる。今からこれなら期待しまくりだね。

VIRTUAL ON CHECK! 50%のデキながら、ここまで動いている!!

搭乗機体をテムジンでスタートし、CPU戦を開始した直後の画面がこれ。テムジンは早くも2Pカラーができており、ステージの水没都市もかなり忠実に再現されているのがわかる。おなじみの背中のサターンもちゃんと再現されてるぞ。

現時点で50%のデキというサターン版「電脳戦機バーチャロン」。8月22～24日まで開催されている東京ゲームショウには、今回誌面に載せているものよりも、さらにクオリティの上がったものが出展されているはずだが、開発ツール上では、今回公開しているテムジン、バイパーⅡの他に、フェイーイェンやアファームドなどのバーチャロイド達も動いているそうだぞ（ショウに出展されるかは未定）。

ステージのほうも、左のCPU1面・フラッディドシティ（テムジンステージ）の他、CPU2面のエアポート（バイパーⅡステージ）などがすでにできてきており、今後他のステージも、急ピッチで開発されていく予定だ。

画面の公開にあたってはスタッフ一同「少しでもいいものを」というスタンスで作り込まれており、今後これらの画面もさらにクオリティアップしていくぞ。「動いている画面がどうしても気になる!」という人は、8月24日まで有明のビッグサイトで開催されている東京ゲームショウへ直接見に行こう。そのデキの良さに、確かな手応えを感じることができるはずだ。

左と比較すれば、機体のモデリングもデキがかなりいいのがわかる。

VIRTUAL ON CHECK! その名は"ツインスティック"! 専用コントローラーも公開!!

今回のサターン版「バーチャロン」には、専用コントローラーが開発されているのも注目すべきところだ。

アーケード版も、試行錯誤の末に、武器トリガーとダッシュボタンを取り付けた2本のスティック操縦を採用した経緯があったが、あの独特の操作には、やはり専用スティックの登場は必要不可欠と言えよう。アーケード版には、ツイン（デラックス）筐体に取り付けられたタイプのものと、バーサスシティ、及びメガロ50用につけられた廉価タイプの円筒型レバーとがあった。後者のほうは不評気味だったが、サターン用に開発中の「ツインスティック」は前者のデラックス版に近い操作感を目指しているそうだ。これは期待大だね!!

廉価型のため、やや不評だったバーサスシティのスティック。サターン版はこれより上?

これが現在開発中のサターン専用コントローラー"ツイン・スティック"だ。コンセプトは「家庭用として手頃なサイズに収めつつ、デラックスタイプの操作感に近いものを提供する（Dr.ワタリ）」というだけに、操作感も期待できる。コンパネのデザイン模様もカッコイイぞ。

VIRTUAL ON CHECK! その他気になる部分はどうなるのか?

キャラクターのモデリングや使用ポリゴン数、フィールドの画面表示やサウンドなどについては、P.228から、本誌独占で「バーチャロン」チーフディレクターの亙重郎氏ことDr.ワタリが詳細に解説してくれているので、そちらを見てもらうこととして、これ以外にも、まだまだ気になる部分はあるはず。対戦形式と対戦画面の構成はどうなるのか? 実際の発売時期はどうなりそうなのか? など、最後に現在わかっている情報をもとにチェックしておくぞ。さらに期待度アップだ!

CHECK! 1 対戦画面ははたしてどうなる!?

「バーチャロン」と言えば、友達との対戦プレイ抜きでは、魅力も半減するところ。はたして対戦方式はどうなるのか? どうやら画面分割と通信ケーブルの両方のモードを同時に収録することは、現状ではなさそうだ（通信ケーブルを使うとテレビ2台とサターン2台、ソフトも2枚必要なので、対戦モードは画面分割方式が濃厚と思われる）。当然、X-BAND対応ソフトの際には、フル画面対戦となるはずだが、はたして? 続報を待とう。

分割かフル画面か?

本来はフル画面だが、画面分割で相手の動きがバレるのは問題になりそう?

CHECK! 2 発売時期は…?

最後に、気になる発売時期について……。現在のセガの発表では「'96年内」となっているが、現状で完成度が50%なことを考えると、年末12月の発売は手堅いところと言えそうだ。上の"ツイン・スティック"こと「バーチャロン」専用スティックのデキと生産数の確保しだいで、発売日が左右される面もあるだろう（※ちなみに、今回は同梱パックの予定はないとの噂もあるようだが……）が、とりあえず、次号ではゲームショウバージョンを使って、さらに大特報を予定中だ。次号も必見だぞ!!

P.228ではDr.ワタリがサターン版を斬る! 独占記事も必見!!

今度はスゴイぜ! デイトナUSA Circuit Edition

●セガ●発売日未定●価格未定●RAC●1〜2人用●X-BAND対応

特報!! SPECIAL REPORT

あの名作が通信対応で大幅リメイクされる! ついにベールを脱いだ全貌に超大接近!!

完成度———20%

あのCS「セガラリー」チームが開発に参加! 今作も完璧!!

セガを代表するレースゲーム「デイトナUSA」が、新しいスタッフのもとで帰ってきたっ! 通信対戦用ソフトとしてラインナップにあがっていたこの「デイトナUSA Circuit Edition」を制作しているのは、レースゲームを作らせればNo.1との呼び名も高いセガCSラリーチーム。今回は、現在「デイトナUSA 2(仮)」を構想中と自ら明かすAM2研副部長の名越稔洋氏も監修として参加しているだけに、より完璧に、そして大きく生まれ変わった「デイトナ」の姿を見せてくれるはずだ。前作では、実現できなかった数々の要素があったが、今回の「デイトナ」は新コース、2P対戦などすべてのユーザーを満足させてくれるはずだ。まずは新要素をチェック!

「セガラリー」で培ったノウハウを今度の「デイトナ」では見せてくれるという服部隆一氏。レースを作らせればデキは折り紙付きだ。

Check Point デイトナUSAとは?

セガ初の業務用CGボードMODEL1に続き、ポリゴン表示能力を倍近くに増やし、テクスチャーマッピング機能なども搭載した現行のセガの主力CGボードMODEL2。そのデビュー作が「デイトナUSA」だ。インディと並びアメリカで絶大な人気を誇るストックカーレースを題材にした本作は、全世界で大ヒットを記録。「デイト〜ナ〜♪」と唄うBGMや初級コースのローリングスタートなど、すべてが斬新なレースゲームだった。

アーケード版 ●1994年5月

秒間60フレームのなめらかな表示と、全40台の車がひしめく、ぶつかり合いが魅力。いまだに稼働中の店も。

サターン版 ●1995年4月1日発売●5,800円

半年という超短期間でAM2研が全3コースを忠実に再現。サターン初期のヒット作に。裏技も満載だった。

ココがスゴイ! 1 新コースが2つ入る!!

「デイトナUSA」には、円周状のオーバルコースを8周する初級コース"777スピードウェイ"を代表に、恐竜遺跡を疾走する中級コース"ダイナソア・キャニオン"、そしてレースゲーム史上最長コースと言われる上級コース"シーサイド・ストリート・ギャラクシー"の3コースがあったが、今度の「デイトナUSA Circuit Edition」には、さらに2つも新コースが入るという。「もうだいぶアイデアはかたまっていますが、イメージとしては初級と中級の間に1つ、中級と上級の間に1つ入る感じですね(服部)」。待望の新コースはゲームショウでも見れるぞ!

東京ゲームショウで早くも1コース見れる!

今度は全5コースに! 前作を持ってる人も買いだね。

ココがスゴイ! 2 秒間30フレームを実現!!

前作「デイトナUSA」は、SGL(※サターンの開発ツール・セガ3Dライブラリー)導入前のサターン初期の作品だったことと、アーケードの「デイトナUSA」自体が1画面に出現する車の数が通常のレースゲームに比べ、格段に多いことなどから、秒間20フレーム(コマ)の描画を採用していたが、見た目のなめらかさにやや欠けていた点で賛否両論を生んだ経緯があった。「今回はラリーの時のノウハウを生かして秒間30フレームを実現していますから、なめらかさもサターン版ラリー並みになりますよ(服部)」とのこと。サターンの進化がまたまた見れるぞ!

セガラリー並みのなめらかさに!

秒間30フレームでも60フレーム並みのなめらかさがあった「セガラリー」。あのなめらかさが「デイトナ」にも!

ココがスゴイ! 3 待望の2P対戦が可能に!

「デイトナUSA」の醍醐味は対戦にこそあったのだが、前作のサターン版では、対戦ケーブルも間に合わず、残念ながら2P対戦は実現しなかった。だが今回の「デイトナUSA Circuit Edition」には待望の対戦モードが入ることが決定しているのだ。「今のところ考えているのは、1つは画面分割で対戦する方式と、X-BANDを使用した際に、フルスクリーンで対戦するというものですね。通信対戦ケーブルを使用した対戦は実際に使用する人の数も考慮して検討中というところです(服部)」。ストックカーがひしめく中での熱いバトルがついに実現するぞ!!

X-BANDを使えばフル画面で、家のサターン単体で遊ぶ時は上下分割画面で対戦が楽しめるようになるぞ。

フル画面でも分割画面でも対戦できる!

DAYTONA USA Circuit Edition この部分はどうなる？

新たなスタッフのもと、ほとんど1から作り直す形となる新生「デイトナUSA Circuit Edition」。新コース、30フレーム画面描画、2P対戦など、大きなウリの部分は見えてきたが、「デイトナ」にはまだまだ気になる部分が存在する。本家「デイトナUSA」開発プロデューサー名越稔洋氏からの熱いメッセージからもその意気込みのほどがわかる今回の「デイトナ」のその他の部分はどうなるのか？　移植チームへのQ&A方式で、その全貌に迫るぞ。これを読めば期待度はさらに上がるはずだ！

AM2研名越稔洋氏からメッセージ

「今回は監修という形で参加していますが、セガラリーを含めたスタッフ達だからOKしました。デイトナから大きく外れてしまうかもしれませんが、セガラリーとも、デイトナとも違う、どちらにも似ていないモノができればと思います。サターン版『デイトナ』を超えられるし、超えなくてはいけないと思います。監修の期待を大きく超えるものを作ってくれそうで、非常に楽しみですね。今、アーケード版『デイトナ2』を構想中で、それの布石としてもいろいろと実験したいです。最終的にアーケード版『2』に繋げられればと考えています（「デイトナUSA」プロデューサー名越稔洋）」

前作最大の裏技「ウマの親子で走る」は今度も入ってくるか？

リプレイとかだけでなく、ライブモードなども入らないかな？

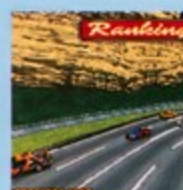
DAYTONA USA Q&A 1 使用マシンはどうなる？

前作では「サターンモード」で各コース1位を取るごとに、性能の違う使用マシンが増えていく要素があったが、今回はどうなるのだろうか？「車の種類は同じように何種類か用意しようとは思いますけど、裏技的なものは、時間との兼ね合いになりますね。例えばアザーカー40台分に乗れるようにしてほしい、なんていうのはバランス調整が大変ですから、ちょっと無理かも知れませんね（服部）」。なにはともあれ期待できそう？

ウマが走るだけでなく、カラフルなアザーカーでも走ってみたいと思う人も多いはず。どうかな？

8種類の性能のホーネット号が出現した前作。今度も登場か？

DAYTONA USA Q&A 2 リプレイは入る!?

前作はサターンモードのタイムアタックでゴールすると見ることのできたリプレイ。でも、敵車がいないタイムアタックのみという点や、視点が5つ（ボツになった上空視点を含む）しかなくて、やや物足りなかったのも事実。「今度は時間の許す限りカッコいいカメラワークとかを追求してラリー以上にしますよ」とは服部氏。期待大だね。

カッコイイのが入ります！

サターン版「セガラリー」のようなカッコイイ視点も入るぞ。

DAYTONA USA Q&A 3 VR視点は!?

前作は最後までVR視点の角度をどうするかが検討されていたようだが、今回はそのへんはどうなるのだろう？「今のところは各ボタンへの割り当ても考慮して従来と同じ4つの視点で考えています（服部）」。どうやらおなじみの視点で落ちつきそうだね。

アーケードと同じ予定です

視点1と2は臨場感あふれる視点。走りに徹するなら3か4？

東京ゲームショウでは新コースも走れます

もうおなじみのレースゲームのエキスパート2人。話の経緯から現状まで、いろいろ聞いたぞ。

本誌■まずは、「デイトナUSA Circuit Edition」ですが、これはいつ頃からお話が？

中村■今年の3月ぐらいだったと思いますね。サターン版の「セガラリー」が終わって、落ち着いた頃ですね。

本誌■今回、服部さんは、開発での立場は、どのような感じで？

服部■「デイトナUSA Circuit Edition」「ラリー・プラス」を兼任している感じですね。特に「デイトナ」のほうは、僕がディレクターという形で全般的に見ていまして、「ラリー」も元のプログラムとディレクターをやっていましたので、そちらにも参加をしています。

中村■僕は「デイトナ」のほうには、ほとんどタッチしてないんですが、「ラリー・プラス」はすごく少数精鋭で（笑）、やっていますよ。

本誌■「デイトナ」のほうは、今回コースが増えるとのことですが、全体的には、モデリングなども作り直す部分は多いんでしょうか？

服部■今回は、ポリゴン部分は、すべて「セガラリー」で使った方式に変えていましてモデリングもテクスチャーも全部作り直してやってますね。

本誌■技術的なことになりますが、前作では実現できなかった秒間30フレームの描画や2P対戦をどうして実現できたのか知りたいのですが。

服部■そうですね。実際にCPUの演算部分で、ポリゴンの表示と車の挙動のデータ管理とでは、どちらが比重が大きいかというと、やっぱりポリゴン表示のほうなんですね。「デイトナ」は、実際車が出てくる数が多いのですが、そのあたりのバランスをうまくとってやりくりしている感じですね。あと、「セガラリー」でもやっていたんですが、2P分割対戦も、実際画面的には小さくなるので、プレイしてて人間が目につきづらいところを削っていっているんです。前作は、遠くのポリゴン背景が欠けていたりしたのを気になった人もいたようですが、今回はそのへんも解消できるんじゃないかと思いますよ。

本誌■基本的なモデリングはアーケード版に忠実にする感じですか？

服部■いや、形なんかは、ある程度変えて作ろうかなと考えています。アーケード版に絶対忠実というわけ

DAYTONA USA Q&A 4 隠しウマは入るのか!?

前作ではサターンモードの全コースで1位を取れば、出現したデイトナ・UMA。よもやの裏技にユーザーからの大反響を巻き起こし、サターン版「デイトナUSA」の評価を一気に上げたこの裏技は、今度の「デイトナUSA Circuit Edition」にも入ってくるのだろうか？ 「まあ、馬の代わりに何か入れようという話は出ていますが、あれだけ大好評でしたから、何らかのものは入れようと考えていますよ（服部）」との返事。開発のゆとり次第とはいうけど、これは期待しちゃうよね。

好評だったので何か入れたい
コース外の芝地も減速せずに爆走できたデイトナ・UMA。UMAでエンデュランス1位を取れば親子も出現した。

DAYTONA USA Q&A 5 マルコンにも対応する!?

前作はソフトの発売日に合わせて、レーシングコントローラーが発売されて、多くのお店で品切れ店が続出したが、今度の「デイトナUSA Circuit Edition」の発売に際して、新しい周辺機器はでないのだろうか（レーシングコントローラープロとか）？ 「実際作るとなると話は別ですから（笑）、難しいでしょうね。ただ、現状ではマルコンに対応する予定でして、アクセル、ブレーキもグイーっとアナログ対応できています。このへんは新しい操作感が味わえるはずですよ（服部）」。これは熱くなりそうだ。

マルコンを使えばレースゲームもアクセル、ブレーキがアナログに。新たな発見があるかも？

アクセルブレーキもアナログです！

DAYTONA USA Q&A 6 セッティングは入る？

「セガラリー」で好評だったセッティングの要素。「デイトナUSA」には、初級コースを80周するようなエンデュランスモードがあるし、タイヤ交換シーン（形だけだが）もあるので、セッティング要素の類があっても面白いのでは？「作るほうとしては、セッティングでバラエティを持たせるか、乗れる車を増やすかの選択になるわけですが、『デイトナ』はどちらかというと、車種選択を楽しむものになるでしょうね（服部）」。豊富な車種、期待していますよ。

自車の多さで楽しませますっ！
隠しカーを含めて、バリエーション豊かな車種選択を楽しめそうな「デイトナ」。期待せよ。

DAYTONA USA Q&A 7 BGMはどうなる!?

「デイトナ～♪」の歌声で人気も高かった「デイトナUSA」のBGM。前作ではアーケードモードで周回数をノーマルにして、コース選択時にキーの上を入れながらCボタンで決定すれば、カラオケモードに入れたのだが、今作ではどうなるだろうか。「新コースが2つ入りますから当然その分の新曲は入ります。Qサウンド対応やカラオケは未定ですが、サウンドもいいものにしますよ（服部）」。期待。

新コースには新曲が入ります

逆に「カラオケ欲しいですか？（服部）」と聞かれたけど、どう？

DAYTONA USA Q&A 8 ゴーストカーも欲しい！

このテのレースゲームでは、自車のベストタイムをトレースするゴーストカーを画面に表示し、タイム挑戦の楽しみを増やすことがサターン版「セガラリー」ではできたが、そのへんを入れることはできるのだろうか？「一応検討していますが、最終的にどうなるかは、まだ未定ですね（服部）」。前作では、検討されつつも、実現できなかったゴーストカー。今度はぜひともほしいよね。

ただいま検討中です

走るのに邪魔という人もいるけど、やっぱりあると重宝するよね。

でもないですね。
本誌■ちなみに、画面の解像度はどのレベルを予定していますか？
服部■実際のゲーム画面は、「セガラリー」の時と同じノーマルレゾリューションにしていこうと思いますが、セレクト画面だけは、解像度を上げるかもしれません。
本誌■対戦する際には、画面分割方式を取るとのことですが、通信対戦ケーブルを使った方式は予定していないのでしょうか？
服部■通信ケーブルで対戦する人が、どれだけいるかにもよりますよね。実際それで対戦している人ってあまり見たことないですから（笑）。
本誌■X-BANDを使って、遠隔地と対戦する場合、操作にタイムラグとか違和感とかはまったくないものなんでしょうか？
中村■それは「ラリー・プラス」も同じなんですが、ほとんどないと言ってもいいと思いますよ。よほどの上級者なら、指先とのシンクロ感にちょっとだけ違和感を感じるかもしれませんが、すぐに慣れる範囲のレベルですね。
本誌■ちょっと話が外れますが、作り手として、「デイトナ」と「ラリー」とでは、移植の難易度はどちらが上なんでしょうか？
服部■「ラリー」の場合はある程度限られた道の中で走っていますから、総合的に言えば「デイトナ」のほうが難しいですね。画面上に出てくるポリゴン数が多いという点も当然ありますが、「デイトナ」は「ラリー」に比べ、エスケープゾーンも多くて、走れるコースの自由度も高いですから。
本誌■最後にゲームショウでの出展内容と、いつ頃家庭で遊べそうなのか、教えていただけますか？
服部■今のところ、まだ調整はしていないんですが、移植のほうは初級、中級、上級と並行して進めていますので、コースが短い分、初級コースが一番完成度は高い感じですね。ただし、コースのモデリングとかテクスチャーとかは、最後の最後まで描き直す予定ですので、今でもかなり道の部分とかの感じが違ってきていますよ。僕らもずっとレースゲームばかり作ってきていますし、サターンも3年目ですから、やっぱり技術

的にもノウハウがたまってきている分、最終的にはかなりいいものがお見せできると思います。ゲームショウでは新コースでも走れるようにしますので、期待しててほしいですね。あと、いつ頃かと言う点は、とりあえず「ラリー・プラス」のほうが先になりそうという感じですかね。年内には遊べるようにはしたいと思いますので、楽しみにしていてください。
（7月29日、セガにて収録）

次は「セガラリー・プラス」の全貌が明らかに！

セガラリー・チャンピオンシップ・プラスはこうなる!!

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度──60%

●セガ●発売日未定●価格未定●RAC●1〜2人用●X-BAND対応

昨年末に発売され、大ヒット・ロングセラーを記録している「セガラリー・チャンピオン・シップ」が、X-BAND対応になって帰ってくる。その名も「セガラリー・チャンピオン・シップ・プラス」。発売時期は今年の秋と、まだ明確な日付は発表されていないが、好調な売れ行きを見せている、セガサターンネットワースの通信対戦ソフトとして、欠かすことのできないアイテムとなるはずだ。今回は、どのへんが「プラス」なのか、開発チームに直撃するぞ！

前作にほんの少しだけあった不満点がすべて解消！　X-BANDユーザーは必携の1本だぞ。

これが注目のチェックポイントだ！

どのへんが「プラス」？　3つある大きなポイントを開発者コメントつきでチェック！

フルスクリーンで対戦ができる！

「今回の『ラリー・プラス』で一番大きいのが、フルスクリーン画面で対戦できるということですね。2画面分割だと、画面が狭くて先が見えないとか、迫力が足りないとか、いろいろ不満もあったと思いますが、今回はそのへんが解消されて、かなり熱いバトルが味わえるんじゃないかと思います。実際にやると、とにかくムチャクチャ面白いですよ(中村)」。2画面上下分割とは違う本来の迫力がやってくるぞ。

対戦は左のような2画面分割だけだったが、通信対戦をすれば、フル画面で白熱の対戦が可能に！

ストラトスも最初から選べる！

「今回は、X-BANDで対戦するにあたって、最初からランチア・ストラトスが使えますし、超上級コースも選べるようになっています。これで対戦もさらに熱くなると思いますよ(中村)」。前作では、チャンピオンシップモードで超上級コースの1位になれば、幻の名車ランチア・ストラトスが出現したが、今回は、誰でも最初からストラトスが使えるのだ。うれしい！

セリカともランチア・デルタとも違う独特の走りができたストラトス。対戦なら即使用可。

エキスパートコースも！

もちろんマルコンにも対応！

「前作の頃はマルコンなんてものはなかったですから、じつはL、Rのアナログには対応していないんですよ。ですから、単純にオンとオフだったアクセル、ブレーキが、アナログの対応になることで、今までにない微妙なコントロールができるようになるはずです。上級者が使えば、さらにベストラップが狙えるかもしれませんね(中村)」マルコン本格対応は、上級者要注目だ。

タイムはさらに速く!!

オプションをのぞくとマルコンだけでなく、パッドの色も白く変更されているぞ。

通信を使ったフルスクリーン画面は最高に燃えますよ

本誌■次は「セガラリー・プラス」ですが、前作との大きな違いは？
中村■まずは、タイトルが違いますね(笑)。基本的に相当違いますよ。
本誌■「プラス」というからには、シマウマでも走れるとか？
中村■車種は前作とまったく同じです。いや、本当ならば、もう少し時間があれば、いろいろやりたいこともありますし、前作持ってる人にもまた買わせようというのなら、中身も相当変えないとダメじゃないですか。ですから今回は、基本的に前作の「セガラリー」でできたことプラス、フル画面のX-BAND対戦とマルコン完全対応というところがウリですね。特にアナログアクセルとアナログブレーキへの対応は、すごく要望が高かったから、前作でタイムアタックに燃えた人や、まだ「セガラリー」を買っていなかった人には、買いだと思いますよ。
本誌■自分でチューンした車どうしで対戦はできるのですか？
中村■いいアイデアなんですが、チューンを使うと、システム上問題があるのと、ある程度同じ条件どうしで対戦させたいというのもあって、チューンドカーは通信対戦で選べません。とりあえず通信対戦用にセレクト画面とか、関係する画面は作り直してありますが。
本誌■前作では、裏技で開発者のラリーのゴーストと対戦できる裏技がありましたが、あの記録は更新されないままなんですか？
中村■おっ、それにきましたか(笑)。じつをいうと開発者のゴーストって、サンプルが完成してからかなり更新されたんですけど、そのへんは今度はちょっとした工夫を新たに入れようかと思っているんですよ。
本誌■3つだった視点を4つにするとかはありそうですか？
中村■それはあるかもしれませんね。ただ、あくまでも個人的な意見を言うのなら、続編のような感じで作れれば良かったんですが、とりあえず現状でモデムによる通信対戦が可能になっていますから、それに合った楽しいゲームにしたいというのが、今回の「ラリー・プラス」なんですよ。まだ「セガラリー」で遊んでくれている人にも、フル画面の対戦はぜひ味わってほしいですね。

あいかわらずギャグを散りばめて、なごやかに話の進む中村氏の話。「ラリー・プラス」の全貌がここに！

「デイトナUSA Circuit Edition」「セガラリー・プラス」は東京ゲームショウで遊べる!!

ライターから一言

ファンに朗報！「サクラ大戦」に特別限定版なるものが発売される。その内容は、特製グッズ３点を同梱（シャトルマウス、マウスパッド、シール）。特にマウスパッドは藤島康介先生が描いたイラストを２種類用意。ファンなら２種類ともそろえるしかない!!

●セガ●９月27日発売●8,800円（限定版）6,800円（ソフト単品）
●ドラマティックアドベンチャー●シャトルマウス対応●２枚組

キャラクタープロフィールの一部を紹介!!

発売まであと１ヵ月となったサクラ大戦。今回は、一部のキャラクターのプロフィールと、各キャラ固有のイベントについて紹介するぞ。発売前の予習として、熟読しておこう！

しんぐうじ　さくら。1906年７月28日生まれ。Ａ型。個性豊かな花組の中で一番普通な彼女は、がんばり屋さんだけど、ちょっぴりおっちょこちょい。北辰一刀流の使い手で、父親・一馬の形見の刀「霊剣・荒鷹」を手に、帝都の平和のために活躍する。

表情からもわかるとおり、びっくりしているさくら。何をしていたのだろうか？

かんざき　すみれ。1907年１月８日生まれ。Ｂ型。神奈川出身。国内でも指折りの富豪、神崎財閥の後継者で、いわゆるお嬢様。プライドが高いために、さくらやカンナと衝突することも多い。ただし、例外としてアイリスとわりと仲がよい。クモが大嫌い。

出撃前の指令室にて。これはすみれの信頼度が高い証拠？

り　こうらん。1906年３月３日生まれ。Ｂ型。北京の貿易商の三女。飛行機乗りの青年を見て、「空を飛ぶこと」を目指した彼女は、色々なものを発明する科学少女に。ある時、藤枝あやめと出会い、日本へ渡ることを決め、花やしき支部で技術士として活躍。

紅蘭の初出撃。技術屋らしいセリフ回しだ。

これがチビロボだ!!

紅蘭の必殺技「チビロボ」。小さいロボットの大群で敵を攻撃。

ふじえだ　あやめ。1899年７月31日生まれ。ＡＢ型。帝国陸軍より帝国華撃団副司令兼花やしき支部長として転属。趣味は日本舞踊と生け花。生け花に関しては免許皆伝の腕前。銃と合気道の名手で、帝撃隊員から、男女問わず羨望のまなざしを受けている。

あやめ登場。大神の指が何かを指している。それは……。

キャラクター個別

さくら、すみれ、アイリス、紅蘭、マリア、カンナの、各キャラクター固有のイベントをドーンと紹介。でも、ここに紹介しているのはほんの一部にしかすぎない。まだまだたくさんのイベントが、君を待ち受けているぞ。全部のイベントを見ることができるかな？

神崎すみれ

ご機嫌ななめのすみれ。いきなりスネているぞ。プライドの高いすみれらしいけれど、何があったのだろう？

アイリス

アイリスは大神のことを、「お兄ちゃん」と呼ぶらしい。さっきまで泣いていたアイリスが……。

突然怒りだしたアイリス。忙しいからと、かまってあげなかったのが原因かな？

「怖い……」と、何かにおびえている様子。でも、大神には何が起きたのかわからない。

真宮寺さくら

ひたむきに平和を願い、体を張って頑張る、正義感あふれるさくらの意気込みが伺えるワンシーン。

大神がなにかマズイことでも言ったかな？　こういう顔になったときは、信頼度が……。

さくらの必殺技、「破邪剣征・桜花放神」が唸る／　直線上にいるすべての敵に攻撃／

のイベントビジュアルを大公開

李紅蘭

ここはどこ？　事務室か、紅蘭の部屋か、それとも……。疲れて寝てしまった紅蘭を心配する大神。

大帝国劇場にたどり着いた紅蘭。その格好、いったいどんな道を通ってここまできたの!?

かけ声高く、出陣前の気合いを高める紅蘭。「メカは友達」の彼女らしいセリフが光る！

マリア・タチバナ

マリアのドアップ。考えられるシチュエーションは、例えば大神が倒れたとか……？

何かに怯えている？　表情をあまり表に出さない、気丈なマリアにしては珍しいことだ。

マリアの必殺技、スネグーラチカ。ロシアの雪娘が飛んできて、居並ぶ敵を蹴散らしていくぞ！

桐島カンナ

「一百林牌(スウパーリンパイ)」。拳で叩いた地面からオーラが吹き出て敵にダメージ！

カンナからの誘いを断った大神。なんの誘いだったのだろう？　信頼度は大丈夫かな？

8月30日 FIGHTING VIPERS

●セガ
●6,800円
●対戦格闘アクション
●1人～2人用

ついに発売!!

発売直前大特集！ ALL ABOUT(オール アバウト) ファイティングバイパーズ

AM2研発売直前インタビュー

「実は、このインタビューを受けるついさっきソフトが完成したばかりなんですよ」とうれしそうに語る「ファイティングバイパーズ」開発チーフの片岡氏。完成度には自信あり!!

本誌■サターン版「ファイティングバイパーズ」の開発は、長かったような、短かったような感じでしたが、まずは完成してみての感想はいかがですか？
片岡■僕自身ここまでできるとは思ってなかったというのが正直なところですね。当初は、壁すらだいぶ簡略化したものになって、かなり違ったゲームになりそうで心配していたんですが、できあがってみると、アーケード版に近いものに仕上がって、非常に満足していますね。それ以外にも、楽しく遊べる要素を、本当にいろいろ盛り込めてよかったと思います。
本誌■サターン版は、ペプシマンに代表されるような、オマケ要素も盛りだくさんのようなんですが、裏技のたぐいは最後にどれぐらい入ってきたんでしょうか。
片岡■裏技関係は、みなさんが思っている以上に、かなりあると思いますよ。それこそ、開発ギリギリまで、あれもこれもと、本当に思いついたものをドンドン入れていきましたから。どれもへんに隠しだてするというよりも、ちょっと驚いて楽しんでもらえればと思います。
本誌■アーケードモードのCPU戦は、パターンが変わっている気がしますが？
片岡■CPUのパターンは、もう全然変えてあります。アーケードなら、インカムを考えて、3面あたりでヤマを作ったりしましたが、家庭用ではそういうことも必要ありませんからね。ノーマルなら、みなさん普通にやってクリアできるレベルだと思います。あと、アレンジモードには、サンマン、ジェーン以外のキャラに若干技が増えていますので、やり込んでもらえると新しい発見があるかと。
本誌■最後に発売前のPRを。
片岡■じつはハニーは1種類だけじゃないんです。業務用では、元々コスプレギャルだから、ステージごとに衣装を変えようという案もあったほどなんですが、今回まったく違う姿をしたやつが出てくるんですよ。隠しキャラはペプシマンだけでなく、いろいろいますので、ぜひ楽しみにしていてください。

CHECK 1 ナッツクラックが熱い!! 全キャラムービーデモ大公開!!

「FV」の持つクールさ、カッコ良さをうまく表現していると評判のサターン版オリジナルムービーを全公開。「今回はまず最初に新規で作られたBGMがあって、そこから曲にあわせて内容を決めました（片岡氏）」と言うように、その内容は「FV」のビデオクリップのようなデキとなっている。特に見どころは、「生演奏によるギターで次第に激しくなる感じを表現し、各バイパー達が戦いに向けて気持ちを高めていくノリを表現した」という、"静"から"動"へ切り替わる演出部分。とにかく、このカッコ良さは「FV」ファンなら必見モノ。近未来都市を思わせるここアームストンシティで、若きバイパーズ達による戦いの火ぶたが今、開かれる!!

3部構成で盛り上がる！

各キャラの登場シーンは、そのキャラを象徴する装備がフラッシュバックのように入るという凝ったもの。口紅をつけて身も心もバイパーとなるハニー、相変わらず不敵なバンなど、各キャラの一面もうかがえる。

ハニー
ラクセル
トキオ
グレース
バン
ピッキー
ジェーン

サンマンのバイクテクもバッチリ!!

ムービーシーンには、"3"の数字とバイクをこよなく愛すマッドライダー、サンマンの愛機もバッチリ公開。サターン版「FV」にはこのムービー部分のほか、「エンディングでは各キャラごとのポートレートが用意されているので、そちらも頑張ってクリアして見てくださいね」とのこと。とにかくお楽しみ要素が盛りだくさんなサターン版「FV」、買って損はないデキなのだ。隠しキャラもいるぞ!?

CHECK 2 キミは出せるか！ すべてをさらしたハニー!!

アーケード版では100連勝しないと脱げなかったという伝説の(?)ハニースカートだが、やはりサターン版でもこのセクシーなハニーが登場することが判明！ 出し方はまだ不明だが、色っぽさは業務用と同等!?

ハニーフラッシュ!!

2Pハニーのスカートの中は、なんと悩ましいレザーの水着(?)。ハニーフラッシュでコスプレ衣装を脱ぎ去る姿に注目だっ!!

出し方はキミの手で！

AM2研からひとこと

このハニーの出し方については、まだ「ハニーを使って頑張ってください」、としかまだ言えません。まあ、ヒントを言うとアーケードモードで腕を磨けばいつかは出ると思います。不毛に自宅で100連勝とかしても脱ぎませんのであしからず(笑)。

CHECK 3 こんなにある！ サターン版「バイパーズ」の見どころ！

お楽しみがいっぱいの本作、どうやらペプシマンの他にも隠しキャラがいるらしい！「隠すというより、プレイヤーをビックリさせたいのでまだナイショ」とのことだが……!?

「隠しキャラは誰でも出せる簡単なもの」らしい。もう遊ぶしかない!!

新キャラ お楽しみキャラがたくさん！

隠されているのはペプシマンだけじゃない!?

業務用にもいた隠しキャラと言えばマーラー。ということは、当然最終ボスのB.M.のほうも使えるぞ!?

コスプレギャルのハニーは、業務用だとステージごとに衣装が変わる案もあったとか。今回それが実現!?

新モード チームバトルも入った！

前号で画面を公開できなかった団体戦のチームバトルモードがこれ。もとはサターン版「VF」にもあったモードで、最大5対5のバトルができるもの。中～上級者なら白熱すること必至だぞ。

試合毎の、体力のリカバリー（回復）設定も可能なのだ。

リプレイではブンブン丸他有名プレイヤーのプレイが。

サターン版を遊びつくす！ PART2 初心者歓迎／基礎ガイド編

1からわかる！ ファイティングバイパーズ 基本操作ガイド

BASIC OPERATION FIGHTING VIPERS

アップテンポな試合展開、壁を使った様々な攻防……。「FV」初心者はまずココを読み、「VF」とはひと味違う「FV」ならではの醍醐味を理解しておこう。

「VF」との違いを肌で覚えろ!!

パンチ、キック、ガードを使った3ボタン＋1レバーの操作システムからもわかるように、「ファイティングバイパーズ（以下FV）」は「VF」と似た部分を数多く持つ3D対戦格闘ゲームである。ただ、似てると言ってもそれは〝外見〟のみ。壁を使った攻防やダッシュ攻撃、ガード＆アタック、……こうした「FV」で新しく盛り込まれた要素を見ると、その〝中身＝ゲーム性〟は「VF」とはまったくの別モノであることがわかるはず。まずは「FV」における戦いを知る、コレが勝利への近道となるぞ。

「FV」の魅力は〝積極的に攻めたほうが有利〟というバランス取りにある。心理戦も熱いぞ。

リングの四方が壁に囲まれ、リングアウトの概念はなくなった。壁を活用した攻めが重要。

LESSON1 攻撃こそ最大の防御

消極的なプレイは「FV」には似合わない！ ひたすら攻めて相手にプレッシャーを与える、こうした攻防の駆け引きが楽しめれば対戦もより盛り上がるぞ。

攻撃属性を覚えて効果的な攻め方

「FV」が「VF」と大きく違うところは、〝先制攻撃ができる＝有利不利が入れ替わる状況〟がわかりにくいことだろう。「VF」では相手の攻撃をガードするとだいたい攻守の立場が逆転するのに対し、「FV」では技をガードしてもよろけてしまい、さらに不利な状況が続く……なんてことがよく起こる。〝相手の攻撃をガードして反撃を狙う〟という「VF」ライクな戦い方ではなく、〝相手が反撃しようとするスキをつき連続で攻め込む〟、この考えを頭に叩き込もう。

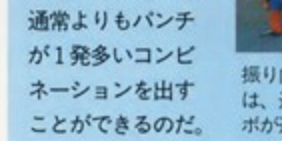
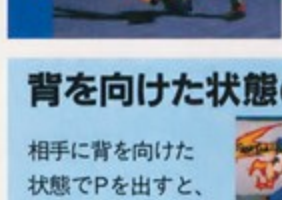
多彩なコンビネーション

「FV」の技は、上・中・下段に分岐する強力な連係が豊富。攻め込まれるのは得策ではないのだ。

壁登り攻撃

壁を使った攻撃で、相手のテンポを崩すことも必要。よろけを誘うジャンプ攻撃を有効に使え。

基本 上中下段の攻撃属性

上段攻撃

威力なら上段！

しゃがんだ相手でも、技の出かかりならヒットするという特性を持つ。

中段攻撃

基本はコレです

しゃがみガード不能の攻撃。しゃがんだ相手に当てるとよろけを誘える。

下段攻撃

FVの要となる技

相手の足もとを狙う。「FV」は立ちガードがメインなので当たりやすい。

投げ技

ガードする相手に

近場で立っている相手を投げる技。失敗時は投げすかりモーションに。

背を向けた状態の時に…

相手に背を向けた状態でPを出すと、通常よりもパンチが1発多いコンビネーションを出すことができるのだ。

振り向きパンチの後は、通常のPPPコンボが連続で入るぞ。

応用 各技に設定された特殊な攻撃属性

アーマー破壊技

アーマー耐久値を下げたらコレ！

打撃ダメージを軽減する〝アーマー〟は、試合開始時に全キャラが身につけている防具である。このアーマーは上段・下段それぞれに〝耐久値〟が設けられており、一定量のダメージをくらうと耐久値が下がり「1発でも特定の技をくらうとアーマーが破壊される」ようになる。この〝特定の技〟全般を、アーマー破壊技と呼ぶ。

ガード&アタック

相手の上中段攻撃をふっ飛ばす！

[←P（←K）]。この技を出すとそのキャラは光り出し、相手の上・中段攻撃を無効化しながら強力なアーマー破壊技を繰り出すことができる。対コンビネーション技として最適だが、相手の下段攻撃には無力な点に注意。またこの技を出す間は、広い投げられ判定を持つ。

ガード相殺技

ガード&アタックも弾く強力技

通常の上・中段攻撃は相手が出すガード＆アタック攻撃に対し一方的に打ち負けるが、強力な技（ダッシュ攻撃やジャンプ攻撃を含む）は、ガード＆アタックすら相殺する効果を持つ。ただし、相殺時はお互いにダメージを与えることができないので、その後の展開は読み合いとなる点に注意。よろけ技になるものもある。

よろけ技

次の連係へつなぐ重要な技

技の中には、ヒットすると相手を一定時間行動不能にする〝よろけ技〟というものがある。よろけはP連打や方向ボタン連打である程度回復する（よろけている時間を短縮する）ことができるが、その間攻撃権はよろけさせた側にあるので、試合展開は有利になる。ガードされてもよろけを誘える〝ガードよろけ技〟もある。

CHECK! よろけ回復可能

ダッシュ攻撃やジャンプ攻撃などをガードしてよろけた場合は、よろけ回復で追撃を防ぐことが可能。

よろけ回復不能

ヒットよろけ技（ガードよろけ技ではない）でよろけた場合は、追撃不可能な場合がある点に注意。

LESSON2 金網(壁)際の攻防について

大ダメージを奪ったり、一瞬で有利不利が逆転する「FV」のスピーディな試合展開……、これらはすべて"カベ"のおかげ。カベを使った読み合いは熱い!!

四方を囲んだ壁を利用しよう!!

カベを利用した攻めは、「FV」において最も重要なポイントだ。カベにはさめば打撃技が生きてくるし、そうでない場合も空中戦の読み合いが要求される。相手の行動を読もう。

浮かせ技などで浮いた相手を、いかに落とさず追撃していくか……これは「FV」の醍醐味でもある。

POINT1 壁をはさむとダメージは1.5倍！

通常ヒット

アーマーのあるなしで受けるダメージは変化するが、通常ヒット時はそれほど体力は減らない。壁から離れている場合に2発目の浮かせ技をヒットさせると、真上ではなく斜め上に緩い軌道を描いて吹き飛ぶことも覚えておくといいだろう。

壁際ヒット

壁をはさんで打撃技をヒットさせると、壁にぶつかったダメージも加算されて受けるダメージは通常の1.5倍となる。この時に空中コンボをくらうと、場合によっては一発昇天もありうる。浮かせ技を連続で当てれば、連続空中コンボを狙えるぞ。

POINT2 壁の近くだと技が変化

相手の背に壁

壁際での投げ技は、壁を使った体当り技に変化する。PPPコンボも同様。

自分の背に壁

自分が壁際の場合は相手を壁へ投げつける。バンの即死コンボが有名!?

相手か自分が壁際にいると、投げ技や打撃技が変化することがある。投げ技の場合は壁を使った叩き付け、打撃技の場合はPPPコンボの3発目が壁への叩き付け技になるのだ。

POINT3 受け身を取って防御

浮いてる間にⓅ+Ⓚ+Ⓖ

アッパーなどの浮かせ技、ガード＆アタックの吹き飛ばし技で浮いた相手は、受け身で体勢を立て直すことができる。レバーの併用（↑、→、↓など）で4方向の受け身がとれるぞ。

LESSON3 ガードについて（攻撃属性と防御の関係）

攻め重視の「FV」と言えど、やはり守りは欠かせない要素の一つ。相手のラッシュをいかにしのいで反撃に転じるかを考えよう。

「FV」のガードは立ち（上段）としゃがみ（下段）の2つ（実際にはガード＆アタックのように、攻撃的な防御法もある）。攻撃とガードの相関関係は、右表の通り。

(立ち)上段ガード

基本のガード方向

立った状態でのガードで、相手の上・中段攻撃を防ぐ。中段攻撃の多い「FV」の打撃技を防ぐには、この立ちガードがメインとなる。

(しゃがみ)下段ガード

投げや連係技対策に

しゃがんだ状態でのガードで、中段攻撃、下段投げ以外の攻撃をすべて防ぐ。相手の攻めるポイントを覚えて効果的に使っていこう。

	上段(立ち)ガード	下段(しゃがみ)ガード	ガード&アタック
上段攻撃	○ ガード可。ガード直後は行動不能だが、投げの反撃はできる。	◎ こちらが技を出さない限り、相手の攻撃は一切当たらない。	○ ガードしつつ反撃可能。ただしガード相殺技の場合は相討ち。
中段攻撃	○ ガード可。ガード直後は行動不能だが、投げの反撃はできる。	× ガード不可。さらによろけてしまうため、追撃もくらいやすい。	○ ガードしつつ反撃可能。ただしガード相殺技の場合は相討ち。
下段攻撃	× ガード不可。ガードの有無に関わらず、一方的に技をくらう。	○ ガード可。見切られにくいぶん、ガード後は反撃のチャンス。	× ガード不可。ガード＆アタックを返す唯一の打撃技と言える。
投げ技	× 相手との間合いが近ければ、一方的に投げられてしまう。	△ サンマン以外はガード可だが、失敗モーションはくらいがち。	× G&A中は投げられ判定が非常に広い。投げられほうだい!?
ガード外し	△ ガードしてもガードを強制的に外され、一瞬よろけてしまう。	△ ガードしてもガードを強制的に外され、一瞬よろけてしまう。	△ ほぼ同じタイミングだと相殺され、互いにダメージを受けず。

LESSON4 コンビネーション&ディレイによる攻撃

複数の技を絡めた連係、相手のタイミングを狂わすディレイ……相手の裏をどう読むかで、対戦の勝率は大幅アップ。豊富な"知識"で勝て!!

豊富なコンビネーションが「FV」を知るカギ！

「FV」の技の中には、「ガードすると投げ技で確実に反撃できる」ものがある（トキオのPPPなど）。防御側はどの技がガード後反撃できるのかを覚え、攻撃側はいかにしてその裏をつく攻めができるかも考えよう。

コンビネーションを途中で止めたり、攻撃位置を常に変化させ、動きを読まれないようにしよう。

上中下に分かれるコンビネーション

ⓀⓅⓅⓅ

各キャラのコンビネーション技は、始動時の技から複数の攻撃属性を変化させることができるものがある。相手のガード方向の2択を強いることでプレッシャーをかける、実戦はこの基本戦法からの応用が重要。

Ⓚ(上段)

⇩Ⓚ(下段)

⇘Ⓚ(中段)

ディレイによる緩急のつけ方

"ディレイをかけた攻撃"とは、コンビネーションの技と技のつなぎを意図的にずらすテクニックのこと。ディレイ攻撃は中～上級者に対して特に有効で、他の連係とうまく使いわけると相手を翻弄することができるのだ。

ディレイの受け付ける時間は技により違う。ディレイ可能な技は覚えろ。

Ⓖを使ったPKキャンセル

Gボタンは"相手の攻撃をガードする"ほかにも、"自分の技にキャンセルをかけてフェイントをかける"時にも使うことができる。単発パンチのつなぎが素早いPKキャンセル［PKG］は、上級者向けのテクニックだ。

キャンセルがかけられる攻撃は意外と少ない。実戦でうまく活用すべし。

サターン版を遊びこなす！ **PART3** 全キャラクター解説編（オリジナルバージョン）

GRACE

スケートクイーン グレイス

1P　2P　脱アーマー

PROFILE

ハイスクールではフィギュアスケートの選手を志した彼女だったが、恋人だったコーチに裏切られたのを機に、スケート界から離れることになったグレイス。冷たく知性的な女性だが胸の内の激しい怒りが、彼女を戦いの場にいざない、戦いのエネルギーとなっている。現在はファッションモデルをしている。

AM2研開発秘話

ゲームのキャラクターでは、黒人の女性キャラは少ないのですが、グレイスは、そんな中で、カッコイイ黒人女性というものを目指してみたキャラクターなんです。1P、2Pの蛍光色っぽいアーマーも注目です。

グレイスのステージ
BIG FACTORY

日本語名「工場」。「バイパーズ」の各面は、すべてアームストンシティ内にある。ここはこの街のはずれにある工場だ。

覚えておきたい固有技

強力な蹴り技が豊富

グレイスは蹴りがメインとなるキャラクターだ。しかし、強力な蹴り技の数々はガードされてしまうと反撃必至。対戦ではいかに当てていくかが問題となる。メインはやはりキャメルスピンカッターとブレードカッター。シットスピンのディレイは相手を惑わすのに最適だろう。

ダウン攻撃

スマートダイブ

どの技でダウンさせたら入るかを理解しよう。

ダメージ 計68
キャメルスピンカッター ⬂+KKK
中中中段攻撃
超強力な3段蹴り。最初のキャメルキックが入れば最後のブレードカッターまで確定。2発目で止めると硬化時間が短い。

ダメージ 28
ブラックアイス P+K
中段攻撃
水平チョップ。ブレードカッターと同じくガードアタックを相殺する。また、相手の上段パンチをすかす効果を持つ。

ダメージ 50
サマーソルトキック ⇧+K
中段攻撃
相手のダッシュ攻撃や空中コンボに使用するとかなり安定気味に入る。入れ時を会得しよう。硬化時間が長いのが欠点。

ダメージ 計32
ビートロースピン P⇩+K
上下段攻撃
上段パンチからロースピンを繋ぐ。相手が立ち状態になっていると、よほどの上級者でない限りロースピンがヒットする。

ダメージ 計73
ロングアクシスターン ⇨+K+GK
中中段攻撃
足を前に出し、そのままスケートのように回りながらターンキックを出す。ヒットすると壁際に追い込むことができる。

ダメージ 40
ダッシュブレード 走り中K
走り攻撃
ダッシュ攻撃の中でも相手の反撃に強く、硬化時間が短い。相手のアーマーをはずしたいときはタックルを使おう。

ダメージ 計49
ブレードカッター ⬆+G⬇+K
中段攻撃
踵落とし。ヒットすると相手は大きくよろける。しかも、相手のガードアタックさえも相殺する。グレイスのメイン技。

ダメージ 計75
バルカンレッグ KKK
上上上段攻撃
上段蹴りを3発出す。ダメージもあり、PKキャンセル技を多用してくる相手には意外にヒットしやすく重宝する。

ダメージ 50
ショルダースルー ⇦⇨+P+G
上段投げ
相手をつかみ後ろに投げ飛ばす。壁を背にしているときはぜひ使っていきたい。壁に当たらない場合はスマートダイブで。

グレイスの技リスト

基本技	No.	技名	コマンド	ダメージ	条件
立ちパンチ	1	シングルビート	P	12	
	2	デュアルビート	PP	計20	
	3	ウォールザップ	PPP	計50(4)	壁近くPPヒット
	4	トリプルビート	PPP	計28	
	5	クアッドビート	PPPP	計36	
	6	バルカンビート	PPPPP	計44	
	7	ビートブロックバスター	PPK	計45★	
	8	ビートハイキック	PK	計32	
	9	ビートターンレッグ	PKK	計52	
	10	ビートロースピン	P⇩+K	計32	
立ちキック	11	アイスレッグ	K	30	
	12	レッグビート	KP	計42	
	13	ターンレッグ	KK	計45	
	14	バルカンレッグ	KKK	計75	
	15	クロスキック	K+G	20	
	16	クロスステップ	K+GK	計41	
	17	クロスステップラウンチ	K+GKK	計76	
	18	クロスブレード	K+G⬂+K	計45	
	19	クロスブレードラウンチ	K+G⬂+KK	計75	
ミドルパンチ	20	ブラックアイス	P+K	28	
	21	ティップスラップ	⇨⇨+P	35★	
	22	ブロックスラップ	⇦+P	30★	
ミドルキック	23	ロングアクシス	⇨+K+G	35	
	24	ロングアクシスターン	⇨+K+GK	計73	
	25	キャメルキック	⬂+K	26	
	26	キャメルスピン	⬂+KK	計46	
	27	キャメルスピンカッター	⬂+KKK	計68	
	28	レッグラウンチ	⬂⬂+K	35	
	29	ブロックバスター	⇦+K	25★	
	30	ガード&アタック返し返し(＊1)	⇨+K	30★	
	31	ブレードカッター	⬆+G⬇+K	49	
しゃがみパンチ	32	シットビート	⇩+P	15	
	33	シットビートスピン	⇩+PK	計35	
しゃがみキック	34	シットキャメル	⇩+K	23	
	35	シットスピン	⇩+K+G	20	
	36	シットスピン2	⇩+K+GK	計40	
	37	シットスピン3	⇩+K+GKK	計53	
	38	シットスピン4	⇩+K+GKKK	計73	
	39	シットスピン5	⇩+K+GKKKK	計86	
ジャンプパンチ	40	ナックルハンマー	⬆+P	50	
	41	ナックルハンマー	⬆P	30	
ジャンプキック	42	ジャンプトー	⬆+K	26	ジャンプ同時
	43	エアローリングソバット	⬆K	45	空中
	44	フレアトー	⬆K	30	着地ぎわ
	45	フロントエアキック	⬆⇨+K	40	空中
	46	エアダイブ	⬆⇩+K	40	空中
	47	フレアキック	⬆⇩+K	30	着地ぎわ
	48	バックエアキック	⬆⇦+K	40	空中
	49	フロントジャンプトー	⬈+K	30	ジャンプ同時
小ジャンプパンチ	50	ナックルハンマー	⇧+P	30	ジャンプ同時
小ジャンプキック	51	サマーソルトキック	⇧+K	50	ジャンプ同時
	52	コイン	⇧+K	30	ジャンプ同時
	53	ホッピングキック	⇧K	30	空中
	54	ブレードスラッシュ	⇧⇧+K	30	着地ぎわ
投げ	55	スクラッチハート	P+G	50(5)	敵近く&敵壁に背向け
	56	ウォールスロー	P+G	0(5)	敵近く立ち
	57	バックスープレックス	P+G	80	敵背向け
	58	タグハンドウォールクラッシュ	P+G	0(5)	壁に背向け&敵近く立ち
	59	アイスネメシス	⇦⇨+P+K+G	55(5)	敵近く立ち
	60	フランケンシュタイナー	⇩+P+K+G	36(5)	空中&敵近く立ち
	61	ショルダースルー	⇦⇨+P+G	50(5)	敵近く立ち
ダウン攻撃	62	スピットキック	⇩+K	15	敵ダウン中
	63	スマートダイブ	⇧+P	50	敵ダウン中
後ろ攻撃	64	ターンビート	P	18	敵背後
	65	ターンダブルビート(＊2)	PP	計30	敵背後
	66	ターンキック	K	38	敵背後
	67	ローターンビート	⇩+P	18	敵背後
	68	スピンキックターン	⇩+K	30	敵背後&ジャンプ同時
	69	ロースピンキックターン	⇩+K	28	敵背後
走り攻撃	70	ランニングビート	P	65	走り中
	71	ランニングタックル	P+G	40★	走り中
	72	ダッシュブレード	K	40	走り中
	73	ダッシュコイン	K+G	40	走り中
	74	スライディングキック	⇩+K	40★	走り中
	75	サマーソルトキック	⇧+K	50	走り中&ジャンプ同時

上に紹介した技以外で、ぜひ狙ってほしいのがフランケンシュタイナー。相手の起き上がりや、よろめかせた後の追撃に有効な屈辱技の1つだ。

＊1……⇨+KのG＆AをG＆Aで返された時に入る。＊2……Pからのコンビネーションへつながる。【コマンドの見方】P……パンチ、K……キック、G……ガード、➡……レバーを入れる、⇨……レバーを短く入れる、＋……同時押し　※コマンドはキャラが右向きの時のもの、★はアーマー破壊技です。

CHECK 1 対CPU攻略

基本的に、クロスステップラウンチとキャメルスピンカッター、ブロックバスターで最後まで行けるだろう。問題はどこでそれらを使うかだが、クロスステップラウンチは、とりあえず出してみて当たるようなら、もうそれだけで終わるはずだ。キャメルスピンカッターの場合、ヒットしたらブレードカッターを続けると必ずヒットしてダウンする。覚えておこう。また、空中コンボと、ダウン攻撃を決められるときには必ず入れておくようにしよう。

CPUグレイスはこんなキャラだ！

一発が大きいので油断は禁物

ステージ2で登場となるグレイスはまだまだ練習用に使える強さ。実際は全くてこずらないぐらい弱いのだが、コンビネーションのダメージが大きいのでいい加減にやってると やられてしまう。注意しよう。ランダムモードでは鬼強。心してかかれ。

とりあえず攻撃さえしていれば技はヒットする。

CHECK 2 対人戦必勝心得

上中下段を振り分けて攻めきろう

強力な蹴り技を多く持つグレイスは、それらを散らして使うことで相手を翻弄させることができる。ただし、ガードされた場合反撃は必死なので、いかに相手の癖を読み、技を入れていくことが大事になってくる。強力な下段技オンリー君や、ガードアタッカーなど、わかってしまえばグレイスの技を持って大ダメージを与えることができる。より多く対戦して読みと反射神経を鍛えよう。

ブレードカッター。連続で出すと○。

ガード＆アタック返し返しもマスターしたい。

POINT 1 浮かせた相手への対処法

相手の受け身を読むことが大事

巷のアーケードでもグレイスの空中コンボは意外にお粗末なものが多い。空中コンボを入れられる浮かし技としてはレッグラウンチしかない。あとは、壁にぶつけて浮かすか、ダウン技に相手が受け身をとるぐらい。特に壁にぶつけてからの空中コンボは大ダメージを得るためには重要なので、グレイス使いならば、コンボを当てるタイミングは絶対に会得したほうが良いだろう。ちなみに壁にぶつけてのクロスステップは、相手の受け身の取り方次第では体力のほとんどを奪う強力な空中コンボとなる。

浮かせ技

クロスステップラウンチ K+GKK

クロスキックからディレイ気味に2発目を出すと結構ヒットする。また、相手のアーマーがない状態では最後まで確実につながる。

or

ウォールスルー P+G

壁に向かって投げる。相手を壁に当て空中に浮かすために使う。相手が回復して途中で止まっても慌てずに対処しなければならない。

クロスステップラウンチ K+GKK

相手の受け身の高さを見ながら入れていく。この後にまた受け身なら連続で狙っていこう。

サマーソルトキック ⇧+K

かなり安定した空中コンボ。タイミングさえ合えばほとんど負けることがない。

POINT 2 地上での連続技

常に2択3択で攻めていこう

グレイスは攻撃するのが楽しいキャラクターである。一度主導権を握ってしまえば相手が嫌がるぐらい攻め続けることが可能。特にキャメルスピンカッターや、ブレードカッターからの投げ、攻撃、ガードアタックの3択は読みが当たれば何ともいえない快感が得られるだろう。下に書いた連係のほかにも硬化時間が短くガードを誘いやすいデュアルビートからの投げや、ガードアタックを相殺するブレードカッターとブラックアイスだけでのひたすら攻めなど考えるときりがないほど攻撃パターンが出来上がる。また、ラッシュ攻撃に対して立ちガードを固めるような相手には、足もとを狙うビートロースピンが非常に有効。常に2択、3択攻撃ができるので、相手の裏をかく攻めを心がけよう。

ハメ臭いラッシュ

キャメルスピンカッターで相手をよろめかせてからさらにブレードカッターでよろめかせる。また攻めてくるだろうなと思わせておいて一歩近づき相手の攻撃を誘ってブラックアイスで攻める。一種のフェイント。

キャメルスピンカッター

→ **ブレードカッター**

→ **一歩近づいてブラックアイス**

キャンセル技も使おう

クロスステップの2発目はキャンセルすることができる。これを利用して相手にガードを誘って投げに持っていくパターン。キャンセルをしたり、しなかったりして相手を翻弄していくのも一つの手段。

ブレードカッター → **クロスステップの2発めをキャンセル**

→ **アイスメネシス**

グレイスはこう使え！

SPECIAL PLAYER B.P.

蹴って蹴って蹴りまくれ

何度も言っているが、グレイスは蹴り技が多く、どれも強力である。グレイスをメインで使うのなら蹴りまくって遊ぼう。また、相手の技をガードするぐらいなら、しゃがみガード以外はガードアタックの方が美しいし合理的である。1発や2発技を食らったぐらいで負けるなんて思わないで、何度も立ち上がって相手にプレッシャーを与えるつもりで攻めて行こう。相手が固まったらガンガン投げる。これ重要。実はグレイスって強かったんだ。そう相手に言わせればOK。「そうだよグレイス強いよ」って言い返そう。これで君も嫌われ者だ(笑)。

グレイスの勝ちポーズの一つ。意外に美しいと思う彼女の顔がたまに髪の毛とかで隠れてしまっているのは非常に残念と思うのはオレだけか。

サターン版を遊びこなす！ **PART3** 全キャラクター解説編（オリジナルバージョン）

BAHN

喧嘩番長 バン

1P　2P　脱アーマー

PROFILE

故郷では、3代目〝仁義衆蛮〟を名乗るほどの地位にいたバン。そんな彼が母親を捨て、自分をも捨てた、未だみぬ父親はどこにいるのかわからない。そうして、バンは、自らの地位を捨てて、海を渡り、アームストンシティーにやって来た。父親を見つけ出し、「いてまう」まで、彼の旅は終わらない。

バンのステージ

OLD ARMSTONE TOWN（昼）

ここはかつてはアームストンシティ随一のテーマパークだったが、今は園内は閉鎖されその残骸が残るだけ。バンの時は昼間だ。

AM2研開発秘話

バンは、名前の通りいろんな漫画キャラクターに登場する番長の集大成としてデザインしてみたキャラクターです。アーマーもお寺の鉢鐘を無理矢理割ったような豪快なものになっているのも面白いでしょう？

覚えておきたい固有技

一撃必中！攻撃力がケタ外れ！

バンの固有技には、コンビネーション系統の技がほとんどない。そのぶん、鉄山靠を筆頭とする一撃必殺的な技から、鉄肘や拳華火など、相手の打撃技を潰すための技まで、すべて単発系統の技で揃っている。これらの技をいかにしてつないでいくかが、ポイントになるだろう。

ダウン攻撃

引導

当たれば、そのまま対蔓足蹴まで連続で入る。

アーマー破壊技

ダメージ 55　超衆賭麗斗（スーパーストレート）　➡+P

ガードさせてから、投げ技と拳華火の二択を仕掛けると有効。当たった後、相手が受け身をしたらダッシュ攻撃を重ねよう。

アーマー破壊技

ダメージ 100　鉄山靠　⇨⇩⇨+P+K

有名な一撃必殺技の鉄山靠だ。当てた時に相手との距離が近ければ近いほど攻撃力が上がる。反撃時に使うのがベスト。

浮かせ技

ダメージ 40　怒羅魂圧破（ドラゴンアッパー）　⇨⇩⇨+P

浮かせ技のひとつ。ガードされると反撃を受けるが、蛇武流怒羅魂圧破につなげれば、逆に反撃をつぶすことが可能だ。

ミドルパンチ

ダメージ 計51　烈火甲破弾（れっかこうはたん）　⇨⇩⇨+P⇨⇩⇨+P

バンの特殊ガードアタックのひとつ。当たれば相手が浮くので、ガードアタックを使うときは、常にこの技で行いたい。

ミドルキック

ダメージ 30　厄挫鬼苦（ヤクザキック）　⇨+K

拳華火と併用して使える中段攻撃だ。相手の連係の間に割りこみたいときに使う。ガードされた時は根性肘を出すと有効だ。

アーマー破壊技

ダメージ 33　仁義激闘破　⇨➘+P

攻撃をガードした後に、中段攻撃とこの技で、相手に2択をかけると効果的。また、当てれば大ダウン攻撃が確実に入る。

立ちキック

ダメージ 30　速攻足蹴（そっこうあしげ）　⇨⇨+K

この技をGボタンでキャンセルすることで有名な「居合い蹴り」になる。バンの連携におりまぜてマニアックに戦おう。

投げ技

ダメージ 100　刹那落（せつなおとし）　P+G⇨⇨P+G

攻撃力が高いが、その分、入力タイミングがかなり難しい。確実に決めれるようになれば、かなりの戦力になるぞ。

投げ技

ダメージ 50（5）　激弔般（げきちょうばん）　⇨⇨+P+K+G

この投げ技を決めた後に、拳華火と投げ技の2択を、仕掛けるのが有効だ。確実にダメージあたえたいときは怒羅魂圧破。

バンの技リスト

基本技	No.	技名	コマンド	ダメージ	条件
立ちパンチ	1	拳骨（げんこつ）	P	14	
	2	肘鉄砲（ひじでっぽう）	⇨+P	27★	
	3	ガード&アタック返し返し（＊1）	⇦+P	33★	
	4	超衆賭麗斗（スーパーストレート）	➡+P	55	
立ちキック	5	足蹴（あしげ）	K	40	
	6	速攻足蹴（そっこうあしげ）	⇨⇨+K	30	
ミドルパンチ	7	弔般（チョウバン）	P+K+G	45★	
	8	鉄肘（てつヒジ）	⇨+P	28	
	9	怒羅魂圧破（ドラゴンアッパー）	⇨⇩⇨+P	40	
	10	蛇武流怒羅魂圧破（ダブルドラゴンアッパー）	⇨⇩⇨+P⇨⇩⇨+P	計100	
	11	鋼肘（はがねヒジ）	⇦⇨+P	45	
	12	肘根苦（ヒジコンボ）	⇨⇨+P⇨+P	計75	
	13	肘鉄山（ヒジてつざん）	⇨⇨+P⇨⇨+P+K	計105	
	14	仁義撃闘破（じんぎげきとうは）	⇨➘+P	33★	
	15	根性肘（こんじょうヒジ）	⇦⇨+P	45	
	16	鉄山靠（てつざんこう）	⇨⇩⇨+P+K	100★	
	17	甲破弾（こうはだん）	⇦⇩⇨+P	20	
	18	烈甲破弾（れっこうはだん）	⇦⇩⇨+P	計40	
	19	烈火甲破弾（れっかこうはだん）	⇦⇩⇨+P⇦⇩⇨+P	計51★	
	20	拳華火（こぶしはなび）	➘+P	36	
ミドルキック	21	厄挫鬼苦（ヤクザキック）	⇨+K	30	
しゃがみパンチ	22	座拳骨（ざげんこつ）	⇩+P	15	
しゃがみキック	23	下足蹴（したあしげ）	⇩+K	22	
ジャンプパンチ	24	捺苦流般魔（ナックルハンマー）	⬆+P	50	ジャンプ同時
	25	捺苦流般魔（ナックルハンマー）	⬈+P	30	空中
ジャンプキック	26	跳爪先（ジャンプトー）	⬆+K	26	ジャンプ同時
	27	空浪淋愚素罰徒（エアローリングソバット）	⬇K	45	空中
	28	浮麗亞爪先（フレアトー）	⬆K	30	着地ぎわ
	29	前餌亞鬼苦（フロントエアキック）	⬆⇨+K	40	空中
	30	餌亞醍舞（エアダイブ）	⬆⇩+K	40	空中
	31	舞降足鬼苦（フレアキック）	⬆⇩+K	30	着地ぎわ
	32	後餌亞鬼苦（バックエアキック）	⬆⇦+K	40	空中
	33	前跳爪先（フロントジャンプトー）	⬈+K	30	ジャンプ同時
小ジャンプパンチ	34	捺苦流般魔（ナックルハンマー）	⇧+P	30	ジャンプ同時
小ジャンプキック	35	浪淋愚素罰徒（ローリングソバット）	⇧+K	30	ジャンプ同時
	36	跳爪先鬼苦（ジャンプトーキック）	⇧K	30	空中
	37	賽怒鬼苦（サイドキック）	⇧K	30	着地ぎわ
	38	狼喝斗鬼苦（ローカットキック）	⇧⇩+K	30	着地ぎわ
	39	中浪淋愚素罰徒（ミドルローリングソバット）	⇧+K	30	ジャンプ同時
投げ	40	卸金（おろしがね）	P+G	30（5）	敵近く&敵壁に背向け
	41	壁投（かべなげ）	P+G	0（5）	敵近く立ち
	42	骨盤割（こつばんわり）	P+G	100（5）	敵背向け
	43	手愚般怒壁粉（タグハンドウォールクラッシュ）	P+G	0（5）	壁に背向け&敵近く立ち
	44	刹那落（せつなおとし）	P+G⇨⇨P+G	100	敵近く立ち
	45	倒（たおし）	⇦+P+G	30（5）	敵近く立ち
	46	激弔般（ゲキチョウバン）	⇨⇨+P+K+G	50（5）	敵近く立ち
ダウン攻撃	47	止（とどめ）	⇩+P	15	敵ダウン中
	48	引導（いんどう）	⇩+PP	計25	敵ダウン中
	49	対蔓足蹴（タイマンキック）	⇩+K	15	敵ダウン中
	50	特攻（とっこう）	⇧+P	50	敵ダウン中
後ろ攻撃	51	踵返捺苦流（ターンナックル）	P	18	敵背後
	52	双踵返捺苦流（ダブルターンナックル）（＊2）	PP	計32	敵背後
	53	踵返鬼苦（ターンキック）	K	38	敵背後
	54	下踵返番治（ローターンパンチ）	⇩+P	18	敵背後
	55	下回転鬼苦踵返（ロースピンキックターン）	⇩+K	28	敵背後
	56	回転鬼苦踵返（スピンキックターン）	⇧+K	30	敵背後&ジャンプ同時
走り攻撃	57	疾走衆賭麗斗（ランニングストレート）	P	25	走り中
	58	奪首鉄山（ダッシュてつざん）	P+G	60★	走り中
	59	疾走竜狗留（ランニングタックル）	P+G	40	走り中
	60	疾走膝（ランニングニー）	K	40	走り中
	61	滑込鬼苦（スライディングキック）	⇩+K	40★	走り中
	62	跳鬼苦（ホップスピンキック）	⇧+K	30	走り中&ジャンプ同時
	63	疾走飛鬼苦（ランニングジャンプキック）	⇧+K	50	走り中&ジャンプ同時

上記で紹介しなかった技の中に、いくつか重要な技がある。まず、相手の攻撃を避けつつ、肘打ちを入れる根性肘。この技は相手の反撃がきそうなポイントで使う。鉄肘の強化版である鋼肘も、出はやや遅いものの肘鉄山や肘根苦につなぐことができるのが魅力。最初の鋼肘さえ出ればその後のスキは少ないので、相手の反撃を潰すにはもってこいの技といえる。また、バンを最強たらしめている連係と言えば、自分が壁を背にした状態から出す壁投→鉄山靠（超衆賭麗斗）の連係だ。壁投で相手を投げると同時に鉄山靠を出すと、間合いによっては密着状態から出す鉄山靠（それも壁を挟んだ状態で！）になり、相手の体力を8〜9割近く奪える。

＊1……⇦＋P＋のG＆AをG＆Aで返された時に入る。＊2……Pからのコンビネーションへつながる。【コマンドの見方】P……パンチ、K……キック、G……ガード、➡……レバーを入れる、⇨……レバーを短く入れる、＋……同時押し　※コマンドはキャラが右向きの時のもの、★はアーマー破壊技です。

CHECK 1 対CPU攻略

序盤戦にいたっては、鉄山靠か超衆賭麗斗を出し続けているだけ、勝ち進めるはずだ。これも、中盤のピッキーあたりからは、上記の技があまり当たらなくなる。そこで、鉄山靠をガードさせ、その後、投げ技を狙うというパターンに切り替えるたほうがいい。このパターンはタイミングさえあえば，確実にCPUを投げることができるはずだ。投げ技は，CPUををよろめかすことができる「激弔般」を使い、次の鉄山靠を当てやすくしておきたいところだ。

CPUバンはこんなキャラだ！

まずは1人目、気楽に行こう！

対CPU戦ではバンは1人目として登場する。そのためか、ガードがかなり甘くなっている。ここにつけ込んで、トルネードパンチなど普段当たらないような技を当ててやろう。練習ステージみたいなものだが、大技を出すこともあるので、要注意。

ほとんどノーガード状態なので、お好きにどうぞ。

CHECK 2 対人戦必勝心得

重～い単発技で警戒させて刹那を狙え！

コンビネーション技がないバンは、とにかく単発技を出していくことから始まる。バンの攻撃は最速のタイミングで入力すれば、ガード後に反撃を受けるものが多い。しかも単発なので、相手が反撃を試みたくなるはずだ。この心理を突き、根性肘やガードアタックを出して反撃を潰し、ガードで堅くなったところを、投げて刹那落でシメる。これこそが対戦でのバンの基本姿勢だ。

勝ちたいなら刹那落としは必修。

相手の反撃を無にする根性肘。

POINT 1 浮かせた相手への対処

掲載した怒羅魂圧破は、浮き方が極端に低い。そのため相手が受け身をしないと空中コンボを狙えない。また、派生技である蛇武流怒羅魂圧破をカウンターで当てれば、空中コンボに移行できるが、状況が限定されている。結果として、バンの浮かせ技は拳華火のみと考えてもらいたい。さて、浮かせた後の対処だが、受け身をとらなかった場合、高さにもよるが、超衆賭麗斗を入れるのがセオリーだ。相手が受け身をとった場合は、攻撃を仕掛けてくるのなら避けて投げ技。何もしないのなら拳骨を入れてから鉄山靠だ。

拳華火からの空中コンボ

浮かせ技

拳華火 ⇘+P

バン唯一の浮かせ技。技が出るまでがかなり早く、攻撃力もある。そのため、ガードされても、たいした反撃を受けないのが魅力だ。

or

怒羅魂圧破 ⇨⇩⇘+P

怒羅魂圧破自体は浮かせ技ではないが、相手の行動次第で浮かせ技と同じような行動がとれるぞ。

鉄山靠 ⇦⇨⇨+P+K

基本的に相手が受け身をとったらすかし投げか、鉄山靠を狙っていこう。

超衆賭麗斗 ⇨+P

受け身をとらなかった場合は、超衆賭麗斗がまず当たる。うまくすれば、アーマー破壊も可能。

POINT 2 地上での連続技

単発打撃と壁投げ主体でいけ！

単発技で押していると、必ず投げ技とガードアタックという選択肢が盛り込まれてくる。まず、投げ技はバンの場合、コマンド入力が完璧であれば、壁投げ後、刹那落を決めておけば問題ない。ここをあえて刹那落に行かず、走って相手を追いかけ、そのまま疾走膝を当てる。この後、相手が受け身をとってくれれば、拳華火が入る。拳華火後は浮かせた後の対処を参照してほしい。次にガードアタックで烈火甲破弾を使った面白い連係について。烈火甲破弾後は、相手も受け身し、そこから反撃しようとすることが多い。そこで、まず受け身を拳骨で潰し、そのまま、鉄山靠を叩き込んでやる。かなりの大ダメージを与える連係なので、一度は狙ってみよう。

壁投げからの連係攻撃

壁投げ後、あえて、刹那落をやりたくないとき、または、空中コンボからさらに大ダメージを奪いたいときに狙う連係攻撃だ。相手が回復しないで壁にぶつかったら鉄山靠をブチ当ててもいいだろう。

壁投げ

疾走膝

拳華火

烈火甲破弾ヒット後の選択

ガードアタック中、最強の技、烈火甲破弾。相手が受け身をとったのであれば、拳骨で、受け身を潰し、空中で鉄山靠をブチ当てやる。かなり状況は限定されるが、攻撃力は本物だ。

烈火甲破弾

相手の状態を確認

鉄山靠

SPECIAL PLAYER

バンはこう使え！

刹那落より壁投げ主体で闘え！

大和バンちょ51号

一発技がメインのバンは攻撃も単調になりがちのキャラクターだ。基本的には、判定的に強い技ばかりを出していれば、対戦での連勝は堅い。しかし、バンの技は、ひとつひとつにしっかりと特性がついている。その特性を理解し、個々の単発技の使い道がわかれば、同じ技に頼らなくても戦えるはずだ。あとは、投げ技を狙うときも、最も有効な刹那落ばかり狙わないで、あえて、壁投げにして壁にぶつけて大ダメージを狙ったり、回復する相手には、走りから疾走膝と滑込鬼苦との二択など、壁投げからのバリエーションも考えていこう。

バンは、安直に刹那落ばかりを狙わなきゃ、壁投げからは意外とバリエーションがたくさんある。場所とタイミング次第で大ダメージも狙えるぞ。

RAXEL

バトルロッカー ラクセル

1P　2P　脱アーマー

PROFILE

ヘビィメタルロックバンド“DEATH CRUNCH”のギター兼ボーカル。耽美な魅力で女性のファンが非常に多い。市議会議員の父と意見の対立により大喧嘩、ハイスクールを中退して現在家出中の身。筋金入りのナルシストの彼は、みずからの名を売り、その存在を世間に知らしめるために戦っている……。

ラクセルのステージ THE CITY TOWER

アームストンシティの中心部にそびえる高さ300メートルの市庁舎シティタワー頂上に向かうエレベータ。ボスまであと2人だ。

AM2研開発秘話

ラクセルは、当初は血に飢えた殺人鬼風のイメージでデザインされていました（キャラクターセレクト画面の顔にやや名残があります）。一番ポリゴンを使ったキャラのデキはなかなかではないでしょうか。

覚えておきたい固有技

とにかく攻め続ける!!

PKキャンセルを主体とした打撃の連係でガンガン相手を押していこう。相手が少しでも打撃を警戒して、ガードを固めたら、デトロイトロックダウンやデスキャノンなどの強力な投げをお見舞いしてやろう。相手のガードを弾き飛ばして攻撃するデススピン・ローラーも狙え!!

ダウン攻撃

グレイブポスト

発生と硬直が解ける時間が速い優秀な技だ。

立ちパンチ　ダメージ 計32　ジャブハイキック　PK

いわゆるPK。このハイキックをGボタンでキャンセルしてパンチの硬直を無くし、いろいろな連係に繋いでいく。

しゃがみコンボ系　ダメージ 計97　ロースピンコンボ　⇘+KP⇩+K+G

中段、上段、下段というトリッキーなコンボ。最後のロースピンは、上段のデススピンに変えることもできるぞ。

浮かせ技　ダメージ 35　スカイスクリーマー　K+G

蹴りで相手を浮かせることができる。上のほうにも当たり判定があるので、落ちてきた相手を再度浮かせることもできる。

立ちパンチ　ダメージ 計52　ライトスルー　PPP

パンチ3発の連続技で最後は中段。最後の1発は食らい投げされるので、2発目で止めるなどの使いかたもしよう。

ミドルパンチ　ダメージ 計56　ダブルアッパー　⇘+PP

相手がしゃがんでいる場合、1発目のアッパーで下段ガードを崩すことができる。出るまでのスピードが非常に速い。

投げ技　ダメージ 30(5)　デスキャノン　⇨⇨+P+G

相手を前方に放り投げる。壁に当てれば空中コンボも繋がる。当たらずダウンしてもダッシュからスライディングが入る。

ミドルパンチ　ダメージ 計66　ライトハンド　⇨+PPP

1発目が中段なので、非常に使い勝手がいい。最後の1発で相手を吹き飛ばせるのも大きな魅力。1発目のみでも有効。

アーマー破壊技　ダメージ 計110　デススピンローラー　⇨+K+G⇩⇧⇨+K⇨⇩⇦⇧⇨+K

相手の上段ガードを1発目で弾き飛ばし、連続で蹴りを叩きこむ強烈な技。どの蹴りもアーマーを破壊することが可能。

投げ技　ダメージ 65(5)　デトロイトロックダウン　⇧+G⇩+P+G

コマンドは難しいが、ダメージも高く見た目もハデ。ぜひともフィニッシュはこのデトロイトロックダウンで決めたい。

ラクセルの技リスト

基本技	No.	技名	コマンド	ダメージ	条件
立ちパンチ	1	ジャブ	P	12	
	2	ライトスピン	PP	計34	
	3	ライトスルー	PPP	計52	
	4	ライトスルースクワッシュ	PPP	計64(4)	壁近くPPヒット
	5	ルックス・ザット・キル	PPK	計58★	
	6	ジャブハイキック	PK	計32	
	7	ライトニングアッパー	⇨+P	20★	
立ちキック	8	ハイキック	K	30	
	9	バックオフ・ティッチ	KK	計45	
	10	デススピンキック	⇨+K+G	50★	
	11	デススピン・スラッシュ	⇨+K+G⇩⇧⇨+K	計90★	
	12	デススピン・ローラー	⇨+K+G⇩⇧⇨+K⇨⇩⇦⇧⇨+K	計110★	
	13	バックオフ・キック	⬅+K	30	
ミドルパンチ	14	エルボーカット	⇨+P	19	
	15	ナックルブラッククロウ	⇨+PP	計41	
	16	ライトハンド	⇨+PPP	計66	
	17	ナックルクロウキック	⇨+PK	計44	
	18	ギタートラスト	⇦⇨+P	50★	
	19	アッパー	⇘+P	28	
	20	ダブルアッパー	⇘+PP	計56	
	21	フライングV	⇘⇘+P	34	
	22	フライングスクリュー	⇘⇘+PP	計68	
ミドルキック	23	スカイスクリーマー	K+G	35	
	24	キックアウェイ	⇨+K	29	
	25	ミドルキック	⇘+K	25	
	26	モーター・クルー	⇘+KP	計47	
	27	ブロックバスター	⇨+K	24★	
	28	ガード&アタック返し返し(＊1)	⇨+K	30★	
しゃがみパンチ	29	シットジャブ	⇩+P	15	
	30	ローパンチ	⇩+P+K+G	20	
しゃがみキック	31	スタンディングハイキック	K	40	しゃがみ→立ち
	32	デススピンコンボ	⇘+KP+⇨+K+G	計82	
	33	ロースピンコンボ	⇘+KP⇩+K+G	計97	
	34	ローサイドキック	⇩+K	22	
	35	スライディングキック	⇩+K+G	30	
ジャンプパンチ	36	ジャンプハンマージャンプ	⬆+P	60	同時
	37	ジャンプハンマー	⬆P	43	空中
ジャンプキック	38	ジャンプトージャンプ	⬆+K	26	同時
	39	エアローリングソバット	⬆K	45	空中
	40	フレアトー	⬆K	30	着地ぎわ
	41	フロントジャンプトージャンプ	⬆⇨K	30	同時
	42	フロントエアキック	⬆⇨K	40	空中
	43	エアダイブ	⬆⇩K	40	空中
	44	フレアキック	⬆⇩K	30	着地ぎわ
	45	バックエアキック	⬆⬅+K	40	空中
小ジャンプパンチ	46	ホッピングハンマー(＊2)	⇧+P	43	ジャンプ同時
小ジャンプキック	47	サマーソルトキックジャンプ	⇧+K	50	同時
	48	ローリングソバットジャンプ	⇧+K	30	同時
	49	ホッピングキック	⇧K	26	空中
	50	レッグキラー	⇧⇩+K	30	着地ぎわ
投げ	51	ウォールスクラッシュ	P+G	30(5)	敵近く&敵壁に背向け
	52	ウォールスロー	P+G	0(5)	敵近く立ち
	53	デスドロップ	P+G	80(5)	敵後ろ向き
	54	タグハンドウォールクラッシュ	P+G	0(5)	壁に背向け&敵近く立ち
	55	デスキャノン	⇨⇨+P+G	30(5)	敵近く立ち
	56	デンジャラスノイズ	⇦⇨+P+G	50(5)	敵近く立ち
	57	デトロイトロックダウン	⇧+G⇩+P+G	65(5)	敵近く立ち
ダウン攻撃	58	ギタークラッシュ	⇩+P	14	敵ダウン中
	59	スピットキック	⇩+K	15	敵ダウン中
	60	グレイブポスト	⇩⇩+P	14	敵ダウン中
	61	フライングタスク	⇧+P	50	敵ダウン中
後ろ攻撃	62	ターンパンチ	P	18	敵背後
	63	ターンパンチジャブ(＊2)	PP	計30	敵背後
	64	ターンキック	PK	38	敵背後
	65	ローターンパンチ	⇩+P	18	敵背後
	66	ロースピンキックターン	⇩+K	28	敵背後
	67	スピンキックターン	⇧+K	30	敵背後&ジャンプ同時
走り攻撃	68	ランニングストレート	P	65	走り中
	69	ランニングタックル	P+G	40★	走り中
	70	ランニングニー	K	40	走り中
	71	スライディングキック	⇩+K	40★	走り中
	72	ランニングサマーソルト	⇧+K	50	走り中&ジャンプ同時
	73	ホップスピンキック	⇧+K	30	走り中&ジャンプ同時
	74	ランニングジャンプキック	⇧+K	50	走り中&ジャンプ同時

ラクセルを象徴する有効な技がフライングVを使った技。まずギタートラスト。この技は出るまでに若干時間が掛かるが、リーチが長く、相手の上段ガードを弾く。アーマー破壊技であるのも魅力だ。つぎにフライングV。相手を高く浮かせるこの技は、もう一度Pボタンを押すと、返すギターでフライングスクリューに繋がるので、ディレイで使っていこう。ガンガン振り回し、相手をブッ叩け!!

＊1……⇨＋KのG＆AをG＆Aで返された時に入る。＊2……Pからのコンビネーションへつながる。【コマンドの見方】P……パンチ、K……キック、G……ガード、➡……レバーを入れる、⇨……レバーを短く入れる、＋……同時押し　※コマンドはキャラが右向きの時のもの、★はアーマー破壊技です。

CHECK 1 対CPU攻略

はじめのうちは、デススピン・ローラーだけで進めるが、そのうちそうもいかなくなる。後半のCPUは、PKキャンセルなどにも異常な反応を見せるようになる。対人戦で有効な素早いコンビネーションも、CPUの鬼のような反応にかかればなんの意味もなくなる。少し間合いを開け、ギタートラストなどの技を使い少しでもCPUに反撃を受ける危険を減らそう。CPU全体の特徴として、ダッシュタックルからの投げ技に弱いということがある。これを有効に使ってCPUと戦おう。

CPUラクセルはこんなキャラだ！

さすが後半かなりの強敵

調子に乗り出すとホントに手が付けられない。確実に対処して、速めにかたずけてしまおう。CPUのラクセルはルックスザットキルを連発してくることがある。ガードしてしまえば反撃が入るので、一番強烈な攻撃を食らわせてやろう。

こんなの食らった日にゃあ……。目も当てられん。

CHECK 2 対人戦必勝心得

激しく攻めて相手を固めてしまえ!!

相手に反撃の暇を与えないくらい、攻め続けるのがラクセル。PKキャンセルやライトスピン、ライトハンドやダブルアッパーなど、素速いコンビネーションを駆使して一気に壁に追い詰めていく。追い詰めたらデスキャノンで壁に叩きつけてやろう。その後は強烈な空中コンボもガンガン繋がるはずだ。相手の受け身のパターンがわかってしまえばもう完璧。その時点で勝ったも同然だ。

ダッシュからのニーはスゴイ使える。

わりとリーチが長くお手軽な中段技。

POINT 1 浮かせた相手への対処

相手の着地も見逃すな!!

ラクセルで相手を浮かせた後につぎへと繋ぎやすい技は、スカイスクリーマーとデスキャノンだ。まずスカイスクリーマーは、相手を空高く浮かすことができる。さらに攻撃判定がかなり上のほうにもあるので、受け身をとって反撃にこようとした相手には、再度スカイスクリーマーで高く浮かせることが可能だ。デスキャノンは投げ技だが、相手を壁に当てれば浮かせられることと、自分の硬直が短いので非常に空中コンボに繋ぎやすい。しかも相手が浮いたときは絶対に壁際なので、壁のダメージも期待することができる。

浮かせ技

スカイスクリーマー K+G

ダッシュからのランニングニーからスカイスクリーマーに繋ぐのが有効なパターン。リーチが短いので、相手にスカされないように。

or

デスキャノン ⇨⇨+P+G

相手が壁際で少しでもガードしているようならデスキャノン。コマンド入力の性質上、軽く前にステップしながら出すことができる。

デススピン・ローラー ⇨+K+G⇩⇘⇨+K⇨⇩⇘⇨+K

少し相手が高めにいるところで、ギリギリ当たるくらいのところで使う。アーマーも壊せる。

デトロイトロックダウン ⇨+G⇨+P+G

受け身を取ってなにもしないで着地してくることもある。着地にあわせてコマンドを入れておく。

POINT 2 地上での連続技

PKキャンセルでゴリ押しだ!!

やはりラクセルはPKキャンセルを軸としたゴリ押しが基本。そのなかで、いかにうまく中段や投げを折り混ぜて相手のガードを揺さぶれるかが重要な鍵となる。ひとつめの連係は、エルボーカットで相手をよろめかせてから、素速いPKキャンセルを当て、デトロイトロックダウンに繋げるというもの。PKキャンセルは、レバーを前に入れておくとラクセルが前に大きく踏みこむので、つぎに繋ぎやすい。2つ目に紹介する連係は、相手をPKキャンセルで牽制したあと、エルボーカットでよろめかせデススピン・ローラーに繋ぐ。相手がよろけを回復しようとするため、レバーをガチャガチャさせてるところに上段ガードをはずすことのできるこの技を当てるのだ。

エルボーカットロック

最後のデトロイトロックダウンは、PKキャンセルを当てた時点で相手との間合いが大きく開いていたら、ダッシュから決めることのできる、デスキャノンに切り替えよう。さらに下の連係に繋いでもおもしろい。

エルボーカット → ジャブハイキック（キャンセル） → デトロイトロックダウン

デスハイウェイローラー

エルボーカットでよろけた時点で、相手が下方向でレバガチャをしていなければデススピンがヒットする。よろけた状態でGボタンを押しながら回復するような相手には、非常に有効なコンビネーションだ。

ジャブハイキック（キャンセル） → エルボーカット → デススピン・ローラー

ラクセルはこう使え！

中段と投げの超素早い二択

SPECIAL PLAYER

とにかくすべてがカッコいいラクセル。とくにフライングVを振り回しながらキ○ガイのように暴れ回る姿はサイコー!! 相手を壁際で浮かせてフライングスクリューを決めたときなんか、クスリでも味わえねえような快感を得られるぜ!! 投げはやっぱデトロイトロックダウンで決まりだ!! ネーミングのセンスもイカしてるが、やっぱ難しい投げを決めるっつーのはカッコいいことだぜ!! PKキャンセルで相手をガンガンに固めて一方的にねじふせる!! そんなサディスティックで狂ったラクセルを目指して、今日もクルクルスピンするぜ!!

デトロイトラクセル

はっとしてグー。ふとした瞬間にデトロイトロックダウン。イカしたあの娘のハートも、GETまちがいなしだ!! サイコーだぜベイベー!!

サターン版を遊びこなす！ **PART3** 全キャラクター解説編（オリジナルバージョン）

TOKIO

ジャスティスバイパー トキオ

PROFILE

歌舞伎役者の厳格な家で育つ。その反動からか、14歳のときに地元のチーム〝ブラックサンダー〟に入る。一時はリーダーまでつとめたのだが、あるひとりのメンバーの死に責任を感じ、チームを去る。一匹狼になった彼は、自分のハートを燃え上がらせる熱いモノを求め、ジャスティスバイパーとなる。

AM2研開発秘話

とにかくカッコイイキャラをということで、トキオをデザインしたときには、普段は見ないファッション誌とかを買い込んで、参考にしました。トキオという名前も女性スタッフへのアンケートで決まったものです。

トキオのステージ

ARMSTONE AIRPORT

アームストンシティへのすべての来訪者はこの空港を利用する。片岡氏が某羽田空港を直接取材した成果が見えるステージだ。

覚えておきたい固有技

コンボでのフェイント重視

トキオは、ほとんどのキャラクターが使うことのできる、PKキャンセルを使うことができない。しかし、長い足から繰り出される、リーチの長い蹴り技や強烈なコンボを多数持っている。トキオの戦いやすい間合いを保ち、つねにこちらのペースで戦えるように心掛けろ!!

ダウン攻撃

スピットキック

確実に当てて、地道にダメージを与えよう。

立ちコンボ系

ダメージ 計104

コンボ・トリックスプロ
KPPP⇨+K

コンボの最中にディレイを掛けて、タイミングをずらして使おう。最後の1発は、上段、中段、下段の選択が可能。二択だ。

しゃがみコンボ系

ダメージ 計77

トリプルロースピン
⇩+K+G⇩+KK

下段3発のコンボで、ディレイをかけることが可能。ストレートに全部出しきらず、途中で止めたりディレイをかけて使う。

走り攻撃

ダメージ 56

ファイヤーダーツ
走り中K

ダッシュからの強烈な飛び蹴り。ダメージも高く、食らった相手はスゴイ勢いで吹っ飛んでいく。トキオを代表する技。

立ちコンボ系

ダメージ 計40

オープンロール
PPK

ジャブから始まるコンボのなかで一番使える技。相手の硬化中などにジャブが入るときは、オープンロールを決めろ。

よろけ技

ダメージ 計18

オープンエルボー
⇨+P

中段の肘で相手をよろかす技。相手をよろめかせたあとはコンボや投げなど、いろいろなコンビネーションへと繋ごう。

ミドルパンチ

ダメージ 計63

ライトニングアロー
⇨+PP⇩⇨+P

オープンエルボーから始まるコンボ。最後のストレートは上段だが、2発目の中段をガードさせれば強制にガードさせる。

しゃがみコンボ系

ダメージ —

ロースピンパンチのコンボ
⇩+K+GPPPKなど

下段から始まるコンボ。相手の起き上がりに重ねるのが有効。このコンボも最後の1発は上・中・下段に切り換えが可。

よろけ技

ダメージ 26

プロダンサー
⇧+K+G

中段の回し蹴りで相手をよろめかす。オープンエルボーよりも少し出は遅いが、リーチが非常に長く、キャンセルもかかる。

投げ技

ダメージ 50(5)

グランドアクセル
⇦⇨+P+K+G

相手をトキオの後方に飛ばす投げ技。投げた相手が壁にヒットすれば、そこから空中コンボも狙うことができるぞ。

トキオの技リスト

基本技	№	技名	コマンド	ダメージ	条件
立ちパンチ	1	ジャスティスジャブ	P	12	
	2	オープンチェスト	PP	計30	
	3	オープンアーム1	PPP	計40	
	4	オープンロール	PPK	計60	
	5	オープンスピン	PK	計62	
立ちキック	6	ロールキック	K	30	
	7	リアクター	KP	計44	
	8	コンボ・リアクター	KPP	計56	
	9	コンボ・リアクタープラス	KPPP	計64	
	10	コンボ・マキシエッジ	KPPK	計86	
	11	コンボ・トリックス	KPP⇩K	計96	
	12	コンボ・ベントエッジ	KPPPK	計94	
	13	コンボ・リアクターコザック	KPPP⇩+K	計94	
	14	コンボ・トリックスプロ	KPPP⇨+K	計104	
	15	コンボ・エッジ	KPK	計74	
	16	スピンオフキック	K+G	50	
	17	スピンオフサンライズ	K+GK	計80	
	18	スピンフロート	K+GKK	計100	
	19	スピンコザック	K+G⇩+K	計80	
	20	カタパルトキック	⇨+K+G	50	
	21	カタパルトハイ	⇨+K+GK	計90	
	22	カタパルトミッド	⇨+K+G⇧+K	計76	
	23	カタパルトロー	⇨+K+G⇩+K	計72	
	24	ロングロールキック	➡+K	40	
ミドルパンチ	25	オープンエルボー	⇨+P	18	
	26	エルボーブロー	⇨+PP	計28	
	27	オープンアームブロー	⇨+PPP	計67	
	28	ライトニングアロー	⇨+PP⇩⇨+P	計63	
	29	オープンアッパー	⇧+P	30	
ミドルキック	30	スタンディグトーキック	K	24	しゃがみ→立ち
	31	スナップニー	⇨+K	30	
	32	ベリーフラップ(＊4)	⇦⇩+P+K+G	—	
	33	ベリーフラップキック	⇦⇩+P+K+GK	26	
	34	ミドルキック	⇧+K	25	
	35	クラッチステップ	⇧+KK	計45	
	36	プロダンサー	⇧+K+G	26	
	37	スターライトダンサー	⇧+K+G⇨+K	計57	
	38	ダブルクラッチキック	⇩+KK⇨+K	計76	
	39	ブロックバスター	⇦+K	24★	
	40	ガード&アタック返し返し(＊1)	⇦+K	30★	
	41	ヒールドロップ	⇧+G⇩+K	49	
しゃがみパンチ	42	シットジャブ	⇩+P	15	
しゃがみキック	43	ローキック	⇩+K	22	
	44	ロースピンキック	⇩+K+G	37	
	45	ロースピンパンチ(＊3)	⇩+K+GP	計55	
	46	ロースピンハイ	⇩+K+GK	計62	
	47	ロースピンロー	⇩+K+G⇩+K	計57	
	48	トリプルロースピン	⇩+K+G⇩+KK	計77	
ジャンプパンチ	49	スラストパンチエア	⬆+P	50	ジャンプ同時
	50	ジャンプハンマー	⬆P		空中
ジャンプキック	51	ジャンプトー	⬆+K	26	ジャンプ同時
	52	エアローリングソバット	⬆K	45	空中
	53	フレアトー	⬆K	30	着地ぎわ
	54	フロントジャンプトー	⬆⇨+K	30	ジャンプ同時
	55	フロントエアキック	⬆⇨+K	40	空中
	56	エアダイブ	⬆⇩+K	40	空中
	57	フレアキック	⬆⇩+K	30	着地ぎわ
	58	バックエアキック	⬆⇦+K	40	空中
小ジャンプパンチ	59	ジャンプハンマー(＊2)	⇧+P	30	ジャンプ同時
小ジャンプキック	60	トリックス	⇧+K	40	ジャンプ同時
	61	ローリングソバット	⇧+K	30	ジャンプ同時
	62	ホッピングキック	⇧K	30	空中
	63	ローカットキック	⇧⇩+K	30	着地ぎわ
	64	ミドルホップスピンキック	⇧+K	30	ジャンプ同時
投げ	65	バックウォールラッシュ	P+G	50(5)	敵近く＋壁近く
	66	ウォールスロー	P+G		敵近く
	67	バックスープレックス	P+G	80(5)	敵背向け
	68	タグハンドウォールクラッシュ	P+G	0(5)	壁に背向け&敵近く立ち
	69	グランドアクセル	⇦⇨+P+K+G	50(5)	敵近く立ち
	70	ショルダースロー	⇦⇨+P+G	60(5)	敵近く立ち
	71	スナップストール	⇨+P+G	45(5)	敵近く立ち
	72	デッドエンドダブルニー	⇨⇨+K	0(5)	敵近く&敵壁に背向け
ダウン攻撃	73	スピットキック	⇩+K	15	敵ダウン中
	74	イーグルランディング	⇧+P	50	敵ダウン中
後ろ攻撃	75	ターンパンチ	P	18	敵背後
	76	ターンパンチジャブ(＊2)	PP	計30	敵背後
	77	ターンパンチロールキック	PK	計48	敵背後
	78	ターンロールキック	K	38	敵背後
	79	ロースピンキックターン(＊3)	KP	計56	敵背後
	80	ローターンパンチ	⇩+P	18	敵背後
	81	ターンロースピンキック	⇩+K	28	敵背後
	82	スピンキックターン	⇧+K	30	敵背後&ジャンプ同時
走り攻撃	83	ランニングストレート	P	25	走り中
	84	ランニングタックル	P+G	40★	走り中
	85	ファイヤーダーツ	K	56	走り中
	86	スライディングキック	⇩+K	40★	走り中
	87	ランニングトリックス	⇧+K	40	走り中&ジャンプ同時
	88	ホップスピンキック	⇧+K	30	走り中&ジャンプ同時
	89	ランニングジャンプキック	⇧+K	50	走り中&ジャンプ同時

＊1……⇦＋KのG＆AをG＆Aで返された時に入る。＊2……Pからのコンビネーションへつながる。＊3……PPからのコンビネーションへつながる。＊4……攻撃技ではない。【コマンドの見方】P……パンチ、K……キック、G……ガード、➡……レバーを入れる、⇨……レバーを短く入れる、＋……同時押し　※コマンドはキャラが右向きの時のもの、★はアーマー破壊技。立ちキック始動のコンボはすべて⇩＋K＋Gのロースピンキックに代用することができる。

CHECK 1 対CPU攻略

コンボトリックスプロやトリプルロースピンなどの、リスクの少ない技を多用すれば簡単に進めるはず。それでも駄目なら、ダッシュからのタックルをガードさせて、すぐに投げを入れてみよう。ほとんど決まってくれる。相手を投げたら、また広く間合いをとってダッシュからのタックルにいこう。ちなみにCPUは浮かされても、受け身をとろうとしないこと。落ちてくるところに、強烈なコンボを叩き込もう。受け身をとった時、着地に投げを狙うと反撃されることも多いぞ。十分に注意。

CPUトキオはこんなキャラだ！

CPUのくせに脱ぐんです

コンボトリックスプロなどに気をつければなんてことないCPUトキオ。しかも、たまにとんでもないことをしてくれる。なんと、いきなりアーマーを脱いでしまうのだ。なにが彼をそうさせるのかはわからない。某有名トキオ使いの陰謀との噂も……。

これに注意すれば負けることはないだろう。

CHECK 2 対人戦必勝心得

トキオの間!! これをマスターだ!!

トキオは他のキャラクターのようにPKキャンセルでバリバリ攻めることができない。が、リーチの長い蹴り技は、キャンセルの利くものが多い。この蹴り技がギリギリ当たる、着かず離れずの間合いを保って戦っていこう。相手に接近されてしまった場合は、相手の攻撃に合わせてオープンロールをヒットさせよう。相手をダウンさせたら、またもとの間合いをしっかりとキープしていこう。

相手に接近させてはダメ。距離をとれ。

キャンセルを掛けて相手を揺さぶれ。

POINT 1 浮かせた相手への対処

トキオの有効な浮かせ技はベリーフラップキックとオープンアッパーだ。ベリーフラップキックは、バンのスーパーストレートやラクセルのギタートラストなど、相手の上段や中段攻撃を伏せでかわしてから攻撃するという特殊な技。ただし、伏せてる間に投げられ判定があるので注意しよう。オープンアッパーは他のキャラクターに比べ少し出の遅いアッパー攻撃で相手の攻撃に潰されてしまうことが多い。どちらの技も、相手が攻撃してくるパターンをしっかりと見極め、確実にカウンターで決めるぐらいの気持ちで使おう。

ここで一気に勝負を決める!!

浮かせ技

ベリーフラップキック ⇨⇩+P+K+GK

少しでも出すタイミングを誤ると、相手の技に潰されてしまう。伏せの時間が長すぎると、キックを入力しても技が出ないので注意だ。

or

オープンアッパー ⇧+P

ほかのキャラに比べて若干攻撃判定がでるまで時間がかかる。しかし、一度浮かせれば強力な連続技に繋げられる。確実に当てよう。

コンボ・トリックスプロ KPPP⇩+K

相手が受け身を取って空中で反撃にくると当てにくい。相手の落ちてくるタイミングが重要だ。

ファイヤーダーツ 走り中K

相手が受け身を取ったら、少しだけダッシュしてファイヤーダーツ。蹴りの上のほうで当てろ。

POINT 2 地上での連続技

コンボをキャンセル！ 相手を騙せ

トキオの地上での連係は、キャンセルやディレイを使用したものが多い。ここでは、わりとコマンド入力も簡単で、実用的な2つのコンビネーション攻撃を紹介しよう。1つ目のフェイクオープンチェストは、1発目のジャブをガードかヒットさせたあと、Gボタンを押してコンボにキャンセルをかけて、すぐに2発目のオープンエルボーを出すのがポイントだ。相手がよろけて離れても、最後のスターライトダンサーのリーチが長いので問題ない。2つ目のコンボリアクタートラップは、コンボリアクターをガードさせたあと、ロースピンキックがヒットしたら最後まで攻撃を出し、相手がガードしていたら途中でコンボを止めて投げに繋ぐというもの。いかに相手をだませるかがポイントだ。

フェイクオープンチェスト

攻撃のリズムをつねに変えることで、相手に反撃のタイミングをとらせない。ジャブからのオープンエルボーをガードされたら、オープンエルボーにいかず、ジャブから投げ技にいこう。

ジャスティスジャブ(ただのP) → オープンエルボー → スターライトダンサー

コンボ・リアクタートラップ

かなり長いコンビネーションなので、途中でディレイを掛けてから一気に出しきるなど、コンボのタイミングを変えていこう。それだけで相手は十分反撃しにくくなる。相手がビビってガードしてるところを投げろ。

コンボ・リアクター → ⇩+K+G PPP → グランドアクセル

トキオはこう使え！

SPECIAL PLAYER 某沢田の曲名トキオ

少し開いた間を保て!!

もしかしたら一番弱いキャラクターかもしれないトキオ。だが、そんなキャラクターでカッコよく勝つのが、カッコいいゲーマーってもんだ。ジェーンやバンやサンマンなどといった、強い系のキャラクターたちを、コンボのディレイと技のキャンセルを駆使してガンガンやっつけてほしい。ブロダンサーとロースピンキックのギリギリ当たる間合いを保ち、華麗なキャンセルで相手を動揺させる。これがトキオの戦いかただ。そしてトドメは脱衣でキメ。寒く戦わず、つねにみんなで熱くなれるプレイを心掛けれくれ!! 頼むぜ!!

最後は脱衣でキメ。相手を浮かせて落ちてくるところに当てるのは当たり前。こっちの起き上がりの瞬間や、相手のダッシュ攻撃にも狙ってけ!!

サターン版を遊びこなす！ PART3 全キャラクター解説編（オリジナルバージョン）

SANMAN

マッドライダー サンマン

1P 2P 脱アーマー

PROFILE

極端に無口な性格で、自分のことを語ったことがない。そのため、彼の素性を知るものもいない。すべてが謎に包まれた男。彼についてわかっていることは、改造された大型スクーターに乗っていること、あだ名の通りに数字の３をこよなく愛していること、そしてバイパーだという３つの事実だけだ。

AM2研開発秘話

サンマンは、開発中にある雑誌で見かけたスキンヘッドの男の人がすごくカッコよかったので、モデルとなりました。「バイパーズ」チームにいた某プログラマーだという人もいますが、それは気のせいです。

サンマンのステージ

OLD ARMSTONE TOWN(夕)

バンステージと同じ閉鎖されたテーマパークの夕焼け。ここにいるクマのバルーンこと"クマちゃん"にはある秘密があるとも。

覚えておきたい固有技

相手の状態に応じた多彩な投げ

サンマンは、とにかく多くの投げ技を持っている。しかもサンマンの投げ技は特殊なものが多く、相手がダウン状態のときでも投げられたり、連続でコマンドを入力すると３回連続で投げたりするものもある。まず、これら特殊な投げ技の性質を、理解していく必要がある。

ダウン攻撃

メガトンスタンプ

ダウン中に投げ技が狙えないときに使おう。

立ちパンチ

ダメージ 計67 ブーストキック P⇨+PK

この技で押し、最後のKをディレイで出すか、Gキャンセルして投げるかで相手に２択を迫るのが、サンマンの基本戦術。

アーマー破壊技

ダメージ 35 エルボースマッシュ ⇦⇨+P

ガードさせれば、有利な状況を作れるので、連係におりまぜて攻めたいところ。当てた時には、ジャイアントが入るぞ。

投げ技(連続投げ技)

ダメージ 計110 ファイナルオーバードライブ ⇨⬂⇩⬃⇦+P+G⇦⇨P+G⇨⇩⇦⬁⇨+P+G

サンマン最強の投げ技。コマンドが複雑で、入力タイミングもなかなかシビア。かなり練習しないと、対戦では使えないぞ。

ミドルパンチ

ダメージ 40 ジャックナイフスロー ⬂+P+G

サンマンの唯一の浮かせ技だ。壁際で浮かせた場合は、フュージョンジェネレーターパンチで空中コンボを狙おう。

立ちパンチ

ダメージ 計60 トリプルパワーノック ⇦⇨+PPP

１発目が当たれば、３発目まで連続で当たり、さらにジャイアントスイングまで入る。ガードされたら反撃は確定だ。

投げ技

ダメージ 0(5) サンマンナイスカン P+G

コマンドが簡単なので慣れないうちは、この投げ技を使い、慣れてきたらファイナルオーバードライブを狙っていこう。

ミドルパンチ

ダメージ 計90 ラウンドトリップハンマースロー ⇩+P+K+GP+G

パワーハンマーからジャックナイフスローに派生する技。相手の起き上がりにディレイをうまく使って重ねると有効だ。

敵壁背投げ技

ダメージ 40(5) サンマンボム ⇦⇨+P+G

壁際限定の投げ技だ。壁際で相手を浮かせて、相手のフロントエアキックをかわしたときなどは、絶対に決めよう。

敵しゃがみ投げ技

ダメージ 80(5) パイルドライバー ⬃⬂+P+G

しゃがみ投げの１つ。相手の下段パンチを受けてから投げることができるので、下段パンチを連打する相手には超有効だ。

サンマンの技リスト

基本技	No.	技名	コマンド	ダメージ	条件
立ちパンチ	1	サンマンパンチ	P	12	
	2	ワンツーパンチ	PP	計28	
	3	ワンツーハンマー	PPP	計58	
	4	ワンツークラッシュ	PPP	計58	壁近くPPヒット
	5	ワンツーピーチ	PPK	計53★	
	6	サンマンパンチキック	PK	計28	
	7	サンマンパンチアッパー	P⇨+P	計40	
	8	ブーストキック	P⇨+PK	計67	
	9	パワーノック	⇦⇨+P	20	
	10	ダブルパワーノック	⇦⇨+PP	計40	
	11	トリプルパワーノック	⇦⇨+PPP	計60	
立ちキック	12	サンマンキック	K	38	
ミドルパンチ	13	イグニッションパンチ	⇨+P	20	
	14	ジェネレーターパンチ	⇨+PP	計36	
	15	ファイヤージェネレーターパンチ	⇨+PPP	計56	
	16	アトミックジェネレーターパンチ	⇨+PPPP	計72	
	17	フュージョンジェネレーターパンチ	⇨+PPPPP	計92	
	18	エルボースマッシュ	⇦⇨+P	35★	
	19	サンマンアッパー	⬂+P	27	
	20	ダブルアッパー	⬂+PP	計55	
	21	ダブルアッパーピーチ	⬂+PPK	計62	
	22	ジャックナイフスロー	⬂+P+G	40	
	23	パワーハンマー	⬂+P+K+G	50	
	24	ラウンドトリップハンマースロー	⇩+P+K+GP+G	計90	
	25	ダブルパワーハンマー	⇩+P+K+G⇩+P	計80	
ミドルキック	26	ピーチボンバー	P+K+G	30	
	27	ダブルピーチボンバー	P+K+GP+K+G	計60	
	28	ミドルサンマンキック	⬂+K	40	
	29	ブロックボンバー	⇦+K	25★	
	30	ガード&アタック返し返し(＊1)	⇦+K	29★	
しゃがみパンチ	31	ローパンチ	⇩+P	15	
しゃがみキック	32	ローサンマンキック	⇩+K	22	
	33	レッグスロー	⇩+K+G	24	
ジャンプパンチ	34	サンマンハンマー	⬆+P	40	ジャンプ同時
	35	スカイバーナー	⬆P	40	空中
	36	ナックルハンマー	⬆⇨+P	30	空中
ジャンプキック	37	ジャンプトージャンプ	⬆+K	26	同時
	38	ピーチフォール	⬆K	40	空中
	39	ライダートー	⬆K	30	着地ぎわ
	40	フロントエアキック	⬆⇨+K	40	空中
	41	エアダイブ	⬆⇩+K	40	空中
	42	ライダーキック	⬆⇩+K		着地ぎわ30
	43	バックエアキック	⬆⇦+K	40	空中
	44	フロントジャンプトージャンプ	⬈+K	30	同時
小ジャンプパンチ	45	サンマンハンマージャンプ	⇧+P	40	同時
小ジャンプキック	46	ローリングソバットジャンプ	⇧+K	30	同時
	47	ホッピングキック	⇧K	30	空中
	48	レッグブレイカー	⇦⇧+K	30	着地ぎわ
	49	ミドルローリングソバット	⇨+K	30	ジャンプ同時
投げ	50	スパークスクラッチ	P+G	30(5)	敵近く&敵壁に背向け
	51	サンマンナイスカン	P+G	0(5)	敵近く立ち
	52	ウイリードロップ	P+G	80(5)	敵背向け
	53	タグハンドウォールクラッシュ	P+G	0(5)	敵壁に背向け&敵近く立ち
	54	オーバードライブ	⇨⬂⇩⬃⇦+P+G	50(5)	敵近く立ち
	55	バックボーンクラック	⇨⇦+P+K+G	50(5)	敵近く立ち
	56	ベアハッグ	⇦⇨+P+G	50(5)	敵近く立ち
	57	フルオーバードライブ	⇨⬂⇩⬃⇦+P+G⇦⇨P+G	計80	敵背向け立ち
	58	ファイナルオーバードライブ	⇨⬂⇩⬃⇦+P+G⇦⇨P+G⇨⇩⇦⬁⇨+P+G	計110	敵背向け立ち
	59	エレファントハッグ	⇦⇨+P+G⇦⇨+P+G	計80(5)	敵近く&敵壁に背向け
	60	パイルドライバー	⬃⬂+P+G	80(5)	敵近くしゃがみ
	61	パワーハンティング	⇩+P+G	50(15)	壁近く
	62	マックストリップ	⇩⇦⇨+P	30(5)	敵ダウン中
	63	サンマンボム	⇦⇨+P+G	40(5)	敵近く&敵壁に背向け
	64	ジャイアントスイング	⇦⬃⇩⬂⇨+P	80(5)	敵近く立ち
	65	ジャイアントスイング2	⇦⬃⇩⬂⇨+P	50(5)	敵ダウン中
ダウン攻撃	66	メガトンスタンプ	⇩+K	30	敵ダウン中
	67	ピーチバーガー	⇧+P	50	敵ダウン中
後ろ攻撃	68	ターンナックル	P	18	敵背後
	69	ターンナックルパンチ(＊2)	PP	計30	敵背後
	70	ターンキック	K	38	敵背後
	71	ローターンパンチ	⇩+P	18	敵背後
	72	ロースピンキックターン	⇩+K	28	敵背後
	73	スピンキックターン	⇧+K	30	敵背後&ジャンプ同時
走り攻撃	74	サンマンアタック	P	35	走り中
	75	ランニングピーチボンバー	K	30	走り中
	76	スライディングキック	⇩+K	40★	走り中
	77	ホップスピンキック	⇧+K	30	走り中&ジャンプ同時
	78	ランニングジャンプキック	⇨+K	50	走り中&ジャンプ同時

上ではサンマンは投げ技が強力と説明したが、打撃コンビネーションもサンマンは意外に強力だ。特に壁際での空中コンボでは、それらの技が威力を発揮するぞ。

＊1……⇦＋KのG＆AをG＆Aで返された時に入る。＊2……⇨⬂⇩⬃⇦＋P＋G⇨⇦P＋G。＊3……⇨⬂⇩⬃⇦＋P＋G⇦⇨P＋G⇨⇩⇦⬁⇨＋P＋G（＊２と＊３は技の入力途中でキャラクターの左右が入れかわるため、実際に入力するコマンドはこうなる）＊４……Pからのコンビネーションにつながる。【コマンドの見方】P……パンチ、K……キック、G……ガード、➡……レバーを入れる、⇨……レバーを短く入れる、＋……同時押し　※コマンドはキャラが右向きの時のもの、★はアーマー破壊技です。

CHECK 1 対CPU攻略

序盤戦は腕ならし。ほとんどガードしてこないので、打撃系ならサンマンパンチアッパーブーストキックを出して押しまくってもいい。中盤戦からは打撃技が当たりにくくなる。そこで、少々ずるい気もするが、小ジャンプ攻撃のサンマンハンマーをガードさせ、それからサンマンパンチキックでダウンさせる。そして、ダウンしているところを、ジャイアントスイングで投げてしまう。これを数回繰り返せば、CPU戦のクリアはもう確実だ。

CPUサンマンはこんなキャラだ!

投げ技と打撃技の両方が要注意!

投げ技が強力なサンマン。意外と投げ技を警戒しがちだが、どちらかといえば打撃技を警戒したほうがいい。特に、この辺からガードアタックの使用頻度が高くなっているので、アーマーを破壊され、一気に叩き込まれる可能性もある。十分注意せよ。

意外と痛いサンマンの打撃技。要注意だ。

CHECK 2 対人戦必勝心得

狙うはファイナルオーバードライブ!!

サンマンは出の早い技がない。そのため、押されるとかなりつらい。こうなる前に、最後まで攻めきるつもりで戦うのが大事だ。まず、攻めの基本となるのが、コンビネーションをガードさせてからの投げ技。この投げ技はもちろんファイナル。そして、ダウンさせた後、浮かせ技を重ねての起き攻め。起き攻めが成功すれば、それだけで勝つことも可能だ。勝つためにファイナルを極めろ。

ファイナル1発で流れはこっちのもの。

サンマンの打撃と連係はわりと強力だ。

POINT 1 浮かせた相手への対処

ラウンドトリップハンマースローからの空中コンボ

サンマンの浮かせ技はジャックナイフスローと、ラウンドトリップハンマースローの2発目のみ。浮かせてもリング中央では、再度ジャックナイフスローを出すか、ダブルアッパーを当てる。または、受け身をした相手の攻撃をすかして投げるくらいだ。しかし、壁際だった場合は、相手の受け身に関係なく、フュージョンジェネレーターパンチを入れることができる。これはほとんど回避不能だ。しかも壁ダメージが加算されるので、空中コンボとしての攻撃力は高い。空中コンボで狙うのならこれだ。

浮かせ技

ラウンドトリップハンマースロー ⇩+P+K+GP+G

起き上がりに重ねるとかなり強力だ。浮かしを狙うときは、2発目だけを当てなくてはならない。

or

ジャックナイフスロー ⇩+P+G

サンマンの浮かせ技といったらこの技になる。浮きかたが尋常ではないが、こちらの硬直も長いので五分五分といったところだ。

ラウンドトリップハンマースロー ⇩+P+K+GP+G

相手が受け身をとったら、再度ジャックナイフで浮かし直しを狙っていこう。

ダブルアッパー ⇩+PP

リング際以外は、ダブルアッパーピーチでも当てておくのが得策だろう。

POINT 2 地上での連続技

投げ技のプレッシャーを生かせ!!

地上での有効な連係技では、まず、サンマンアッパーブーストキック(キャンセル)からの投げ技という連係が挙げられる。サンマンアッパーパンチブーストキックはしゃがみガードで回避できないので、ガードした時点で、相手は立ちガードするしかない。ここで、相手が立ちガードのままならブーストキックをGボタンでキャンセルし、投げ技を狙う。逆に相手が投げ技にくると考え、反撃してきそうなら、そのままブーストキックを出してしまえばいい。このとき、若干、ブーストキックにディレイをかけえおくと相手は困惑し、引っかかりやすくなるはずだ。ちなみに、この連係はダブルアッパーピーチを使ってもできる。

サンマンパンチアッパーキャンセルからの投げ技

サンマンアッパーブーストキックは1発目をガードしてしまうと、その後は中段攻撃が続くので、立ちガードするしかない。ここで、ブーストキックをキャンセルし、投げ技を狙うのは常套手段だ。

サンマンパンチアッパー → ガードキャンセル → ファイナルオーバードライブ

起き上がりを攻める

相手をダウンさせたら、起き上がりにパワーハンマーを重ねる。その後は、相手の行動をみて、攻撃ならディレイで2発目を出して浮かす。ガード&アタックを出しそうなら、止めてガードが手堅い選択だ。

パワーハンマー → ディレイで相手の状態を確認 → ラウンドトリップハンマー

サンマンはこう使え!

プレッシャーで押し、壁際で闘え!

SPECIAL PLAYER

失恋サンマン

とにかく、サンマンは投げ技。これが決まらないことには始まらない。サターン版は、ファイナルオーバードライブがパットじゃかなり出しにくい。サンマン使いにとって、パッドに慣れるまでは冬の時代だ。そんなときは開き直って、サンマンナイスカンを思いっきり使おう。安直だけど、とにかく投げによるプレッシャーがないとサンマンは話にもならない。馬鹿にしているかもしれないがサンマンナイスカンは壁際に吹っ飛ばせる点でも有効だ。でもP+G投げはかっこわるいので、猛練習してサターン版でブンブン回せるようになろうぜ!

サンマンはサターン版でもきつーいのが残ってます。家庭用だし、対CPU以外は、なるべく使わないように心がけよう。

サターン版を遊びこなす！ PART3 全キャラクター解説編（オリジナルバージョン）

JANE

炎の女戦士 **ジェーン**

1P　2P　脱アーマー

PROFILE

女ながらも、ハイスクール時代から海兵隊を志し、そのころから鍛えた鋼の筋肉を持つ。根が短気なために、些細なことで傷害事件を起こしてしまい、目標であった海兵隊の入隊を拒絶されてしまう。その後は地下鉄工事のアルバイトをしつつ、自らの腕を試すためにバイパーになり、ナッツクラックに参戦中だ。

AM2研開発秘話

ジェーンのイメージは某SF映画に出てきた女性軍人ですね。男まさりのカッコイイ女性キャラクターというのも、あまりいないので、採用しました。ピッキーあたりと比べると、肉付きの違いがわかりますよ。

ジェーンのステージ
OBSERVATION DECK

CPU戦ボス手前に陣取るジェーンのステージはシティタワー最上階の「展望ホール」だ。最後はフィニィッシュで敵を飛ばせ！

覚えておきたい固有技

コンビネーション技が豊富だ！

投げ技につながるコンボレイドニーを中心に、上段と下段のコンビネーションを使い分ける。コンビネーション技は相手の反撃を潰せるような感じで出すのがポイント。逆に単発技は、パワースマッシュは押すときに、トルネードパンチなどは、押しているときなど使っていこう。

ダウン攻撃

ナックルバット

受け身をとらなければスピットキックへ。

立ちパンチコンボ

ダメージ 計64　コンボレイドニー PP⇨+K

1発目がヒットすれば、クリンチニーまでつながる連続技だ。ラウンドスタート直後や、相手の硬直中に使うのが効果的だ。

よろけ技

ダメージ 計48　ダウンスマッシュ ⇨+PP

ボディブローがヒットすれば完全な連続技だ。1発目でよろけた場合は、投げ技とディレイの二択に切り替えてもいい。

ミドルパンチ

ダメージ 60　ツーハンドバッシュ ⇩⇨+P

ガードさせた後は、こっちが有利な状況になる。そこに、コンボレイドニーを出し、相手の反撃を潰していこう。

立ちパンチコンボ

ダメージ 計64　ロースピンコンボ PP⇩+K

中段を気にし、下段ガードが甘くなった相手に有効だ。キックが当たった後は、ライジングアッパーを出しておこう。

アーマー破壊技

ダメージ 100　トルネードパンチ ⇦⬃⇩⬂⇨+P

出だしのモーションで、上段攻撃を避ける。これを利用し、相手の反撃がきそうな場面で、使うのがもっとも効果的だ。

しゃがみパンチ

ダメージ 計37　ローナックルスピン ⇩+PK

ローナックルからの派生技なので、相手の連係攻撃を止めるときに使う。ヒット後はライジングアッパーにつなぐと強力。

アーマー破壊技

ダメージ 35　パワースマッシュ ⇦⇨+P

ガードアタックを粉砕する上に、こっちの硬直がまったくない。そのため、連打しているだけでも、かなり強力な技だ。

アーマー破壊技

ダメージ 60　クロールトルネードパンチ ⇨⇩⬂+P

トルネードパンチの下段バージョンという感のある技。当然、トルネードパンチと併用して使うのが最も効果的だ。

投げ技

ダメージ 計68　スーパーコンボニーランチャー ⇦⬃⇩⬂⇨+K+G⇩⇨+K

追加コマンドでニーランチャーも確定で入るコマンド投げだ。ニーランチャー後は当然、空中コンボを狙っていこう。

ジェーンの技リスト

基本技	No.	技名	コマンド	ダメージ	条件
立ちパンチ	1	クラップナックル	P	12	
	2	ダブルクラップ	PP	計34	
	3	トリプルバッシュ	PPP	計58	
	4	コンボウォールスクラッチ	PPP	計64	壁近くPPヒット
	5	ダブルクラップラッシュキック	PPK	計64	
	6	コンボレイドニー	PP⇨+K	計64	
	7	ロースピンコンボ	PP⇩+K	計64	
	8	コンボブロックストレート	PP⇦+P	計56	
	9	ナックルハイキック	PK	計60	
	10	コンボスイッチアッパー	PKP	計32	
	11	ガード&アタック返し返し（＊1）	⇨+P	計54	
	12	ブロックストレート	⇦+P	31	
立ちキック	13	スマートキック	K	26	
ミドルパンチ	14	ボディブロー	⇨+P	24	
	15	ダウンスマッシュ	⇨+PP	計48	
	16	パワースマッシュ	⇦⇨+P	35	
	17	クロールトルネードパンチ	⇨⇩⬂+P	60	
	18	トスアッパー	⬀+P	33	
	19	ツーハンドバッシュ	⇩⇨+P	60	
	20	トルネードパンチ	⇦⬃⇩⬂⇨+P	100	
	21	ライジングアッパー	➘+P	37	しゃがみ中
ミドルキック	22	スタンディングハイキック	K	40	しゃがみ→立ち
	23	カットニー	⇨+K	30	
	24	ミドルスピンキック	⬀+K	26	
	25	ニーランチャー	⇩⇨+K	48	
しゃがみパンチ	26	ローナックル	⇩+P	15	
	27	ローナックルスピン	⇩+PK	計37	
しゃがみキック	28	ロースピンアップ	⇩+K+GK	計52	
	29	ダブルロースピンキック	⇩+K+G⇩+K	計40	
	30	ロースピンキック	⬇+K	22	
ジャンプパンチ	31	スラストパンチエア	⬆+P	50	ジャンプ同時
	32	ジャンプハンマー	⬆P	30	空中
ジャンプキック	33	ジャンプトー	⬆+K	26	ジャンプ同時
	34	エアローリングソバット	⬆K	45	空中
	35	フレアトー	⬆K	30	着地ぎわ
	36	フロントジャンプトー	⬆⇨+K	30	ジャンプ同時
	37	フロントエアキック	⬆⇨+K	40	空中
	38	エアダイブ	⬆⇩+K	40	空中
	39	フレアキック	⬆⇩+K	30	着地ぎわ
	40	バックエアキック	⬆⇦+K	40	空中
小ジャンプパンチ	41	ジャンプハンマー	⇧+P	30	ジャンプ同時
小ジャンプキック	42	ローリングソバット	⇧+K	30	ジャンプ同時
	43	ホッピングキック	⇧K	30	空中
	44	ローカットキック	⇧K	30	着地ぎわ
投げ	45	タイガースープレックス	P+K+G	80	敵背向け
	46	タグハンドウォールクラッシュ	P+G	0(5)	敵近く&敵壁に背向け
	47	クリンチパンチ	P+G	40(5)	敵近く立ち
	48	ブレークネックドライバー	P+G	20(5)	敵背向け
	49	ウォールスクラッチ	P+G	50(5)	敵壁に背向け&敵近く立ち
	50	ダブルクリンチパンチ	P+GP	計50	敵近く立ち
	51	クリンチニー	K+G	40(5)	敵近く立ち
	52	クリンチストライクニー	K+G⇨+K	計90	敵近く立ち
	53	ウォールストライクニー	K+G	60(5)	敵近く&敵壁に背向け
	54	ダブルウォールストライクニー	K+GK+G	計90	敵近く&敵壁に背向け
	55	フリングアップブレイカー	⇦⇩+P+G	50(5)	敵近く立ち
	56	ブレンバスター	⇦⇨+P+G	60(5)	敵近く立ち
	57	クリンチニーグラブ	⇦⬃⇩⬂⇨+K+G	20(5)	敵近く立ち
	58	スーパーコンボニーランチャー	⇦⬃⇩⬂⇨+K+G⇩⇨+K	計68	敵近く立ち
ダウン攻撃	59	ナックルバット	⇩+P	34	敵ダウン中
	60	スピットキック	⇩+K	15	敵ダウン中
	61	ナックルダイブ	⇧+P	50	敵ダウン中
後ろ攻撃	62	ターンナックル	P	18	敵背後
	63	ターンダブルナックル（＊2）	PP	計30	敵背後
	64	ターンキック	K	38	敵背後
	65	ローターンナックル	⇩+P	18	敵背後
	66	ロースピンキックターン	⇩+K	28	敵背後
	67	スピンキックターン	⇧+K	30	敵背後&ジャンプ同時
走り攻撃	68	ランニングナックル	P	25	走り中
	69	ランニングタックル	P+G	40	走り中
	70	ランニングニー	K	40	走り中
	71	スライディングキック	⇩+K	40	走り中
	72	ホップスピンキック	⇧+K	30	走り中&ジャンプ同時
	73	ランニングジャンプキック	⇧+K	50	走り中&ジャンプ同時
壁技	74	クライムウォール（＊3）	⬆+P	—	ジャンプ中壁接触
	75	ウォールダイブ	⬆+P	60	壁登り中

ジェーンは、コンビネーション系統の技だけではなく、実は投げ技のバリエーションもかなり豊富だ。P＋Gのクリンチパンチから、コマンドの追加でダブルクリンチパンチへ派生させることもできる。クリンチストライクニーも強力だ。単体の投げ技としても、ブレーンバスターやフリングアップブレイカーなどを持っている。攻撃力以外の性能差は、ほとんどないので、魅せ技として使おう。

＊1……⇨＋PのG＆AをG＆Aで返された時に入る。＊2……Pからのコンビネーショへつながる。＊3……攻撃技ではない。
【コマンドの見方】P……パンチ、K……キック、G……ガード、➡……レバーを入れる、⇨……レバーを短く入れる、＋……同時押し ※コマンドはキャラが右向きの時のもの、★はアーマー破壊技です。

CHECK 対CPU攻略

序盤戦はトリプルバッシュなどのパンチ系コンボを連打しているだけで勝てる。このパターンはハニーからの中盤戦でも、ある程度は有効だが、ガードアタックや硬直中に投げくるようになる。そのため、ここからはパワースマッシュを連打するパターンに切り替えるのが得策だ。パワースマッシュ連打パターンとは、パワースマッシュをガードさせ、その後、すぐに投げ技を狙うというものだ。投げ技はタイミングさえあえば、どんな投げ技でも確実に決まる。

CPUジェーンはこんなキャラだ！

CPUジェーンは安定指向

登場するのがB.M.の手前だけあってかなりの強敵だ。常に投げ技を狙っているのでスキの大きい技が出せない。基本方針としては、ガードされても反撃を受けない技を中心に、ガードさせた後に、投げ技を狙うという対処法が、最も効率がいい。

投げ技を決められるとダウン攻撃のおまけ付。

CHECK 対人戦必勝心得

コンボで押し、一撃必殺を狙え！

ジェーンは多彩なコンビネーション技を持っている。派生技には、中段はもちろん、下段、投げ技にまで派生するコンビネーションまである。まずは、それらのコンビネーションの組み立てを考え、その中に、一撃必殺のトルネードパンチや、空中コンボを狙えるライジングアッパーなどの単発打撃技を、いかに織り交ぜていくかが、対戦でのキーポイントになってくるぞ。

コンビネーション技で押していけ！

壁際に追いつめた場合は、この投げ技。

POINT 1 浮かせた相手への対処

トスアッパーと投げ技の超2択

ジェーンの浮かせ技はライジングアッパーとニーランチャーの2つ。ニーランチャーは、投げ技のスーパーニーランチャーから入れていくのが基本だ。浮かせた後、相手が受け身をとらなかった場合は、パワースマッシュを当てる。攻撃力はないが、アーマーを破壊することができる点は魅力だ。受け身をとった場合は、再度、ライジングアッパーで浮かし直す。ライジングアッパーの判定がアーケード版ほど強力でないので、完全に真下に潜り込んでから出すようにしよう。

浮かせ技

トスアッパー ⇧+P

スーパーコンボニーランチャー ⇦⇧⇩⇧⇨+K+G⇩⇨+K

打撃技で浮かせる技はこれだけと考えた方がいい。浮き方はハンパじゃないので、空中コンボは思いのまま。

最強の投げ技は、さらに空中コンボにも移行できる。最後の膝蹴りは、打撃技のニーランチャーとまったく同じ性能を持っている。

パワースマッシュ ⇨⇨+P

アーマーが弱く、相手も受け身をとらない。こんな時は、迷わず、この技をたたき込め！

スーパーコンボニーランチャー ⇦⇧⇩⇧⇨+K+G⇩⇨+K

受け身に対して、ライジングアッパーを狙っておき、蹴りがきたら、すかして投げろ！

POINT 2 地上での連続技

パワーで押し、コンボで押しまくれ！

再三に渡って説明しているが、ジェーンはコンビネーション技と打撃技を、いかに繋げるかがポイントになる。ここでは、いくつかの連係について説明していこう。まず、こちらの硬直がほとんどないパワースマッシュを使った連係。パワースマッシュをガードさせた後、再度パワースマッシュを出す。この時点で、相手は立ち、またはしゃがみパンチでしか反撃できない。これを逆手にとり、反撃してくる相手にはガード＆アタック、してこない相手には投げ技を狙う。もう一つは、ロースピンキックからの連係だ。ロースピンキック後に上段攻撃をすかすトルネードパンチを出すと、相手は何もできない。そして、同じ連係を見せ、ガードで固まったら投げ技を狙え！

パワースマッシュ押し

硬直時間の少ないパワースマッシュを連打し、相手を固める。ここで反撃を仕掛けてくる場合はガード＆アタック、またはコンビネーションをおいておくことで対応し、ガードで固まる相手には投げ技を狙おう。

パワースマッシュ → パワースマッシュ → 投げ技

トルネードへの布石

ロースピンキックコンボで相手の連係を止め、その後に相手の反撃を上段攻撃の反撃を予想し、トルネードパンチをおいておく。この間合いだと、相手の攻撃をすかして、トルネードパンチが一方的に入るぞ。

ローナックル → ローナックルスピンキック → トルネードパンチ

ジェーンはこう使え！

押しこそジェーンの真骨頂！

SPECIAL PLAYER 町田ジェーン3号

ジェーンには使えない技がほとんどない。それほどキャラクター的に強いのだ。だからといって相手に情けをかけてはいけない。隙のない単発打撃で押しまくり、壁際に追いつめる。間髪入れずにきついコンビネーションで攻め立て、ガードを誘う。そこをダブルウォールストライクニーで決め、ライジングアッパーで浮かし直して、空中コンボでコンボでトドメをさす。相手に「きつい!!」といわせることがジェーンの真骨頂だ。ちなみに、サターン版はライジングアッパーの追い討ちが入りにくい。前進してから出すと確実に決まるぞ！

壁際に相手を追い込んで、そこに投げ技と、コンビネーションの二択をかける。やられているほうは、かなりきびしいんだろうな〜。

HONEY

コスプレギャル ハニー

1P　2P　脱アーマー

PROFILE

アパレルデザイナーを目指す内気な乙女座の16歳。しかし、自作のラバードレスを着ると性格が一転し、過激な美少女バイパーに変身してしまう。コスプレの衣装を作るのが趣味で、その自作の衣装を披露するために戦っている。ナッツクラックの名物娘として人気も高い。ちなみにスリーサイズは……不明だ。

AM2研開発秘話

キャラクターセレクト画面では、ちょっと首をかしげて、かわいらしさを出しているハニーですが、絵を描いた本人はなんとなく由美かおるに似ていると思っていたりします。サターン版では別コスプレに注目を。

ハニーのステージ BAY SIDE

開発の通称は〝影〟というこのステージ。影は再現できませんでしたが、サターンとは思えない壁破壊時のポリゴンは必見です。

覚えておきたい固有技

下段を意識させて戦おう

強力な浮かせ技のキャットアッパーや空中投げのハニーエアリアルは、単発ではほとんど決まらない。ダブルローキックやディップ・ザ・レッグなどで、相手をしゃがみ状態へ誘導する。この努力を怠ると、ガードアタックの餌食だろう。普段からの下段攻撃が重要ってわけだ。

ダウン攻撃

エイエイエイエイエイ

アーマーを削る意味でも必ず5発入れよう。

立ちコンボ系

ダメージ 計79　コンボキャットキック　PPPK

ディレイで出すか、パンチ2発で止めて投げ技や下段攻撃など他の技に繋げて使う。最後のキックを下段にしてもいい。

ミドルキック

ダメージ 24　トーキック　K

しゃがみから立ち状態へ移行するときに出せる中段攻撃だ。この技の後には、サマーや踵落としなどに繋げられる。

しゃがみキック

ダメージ 計42　ダブルローキック　⬇+KK

レッグビートやローレッグビートで最後まで出すと、どちらもしゃがみガードで防御される。2発目で止めて他の技へ。

浮かせ技

ダメージ 33　キャットアッパー　⇨+P

ハニーの浮かせ技としては、中核を担う重要な技だ。相手の意識を下段へ集中させてから使い、空中投げへ持ち込もう。

ミドルキック

ダメージ 30　スコルピオンアタック　⇨+K

相手のダッシュ攻撃を潰すときに使う。ヒットして相手がダウンした場合は、必ずダウン攻撃を入れておくこと。

投げ技

ダメージ 60(5)　ゴートゥヘブン　⇨⇨+P+G

世間で言われるところの〝幸せ投げ〟だ。ハニーの投げ技で一番攻撃力が高い。投げた後は、ダウン攻撃を忘れずに。

アーマー破壊技

ダメージ 30　ディップ・ザ・レッグ　⇨⇨+P

出るのが遅いので、密着時の使用は控えたい。少々間合いが離れたときに、相手の上段攻撃をすかすように出そう。

ガード&アタック技

ダメージ 25　ブロックボンバー　⇨+K

ガード＆アタック用には返されたときのことを考えて、ブロックスラップよりも再度返せるこちらを使っていきたい。

空中投げ

ダメージ 30　ハニーエアリアル　⇨+P+K+G

相手を浮かせたら大ジャンプしてこの技を決めよう。ピッキーのダッシュエアなど、相手が空中にいれば投げは決まる。

ハニーの技リスト

基本技	No.	技名	コマンド	ダメージ	条件
立ちパンチ	1	キャットスナップ	P	12	
	2	キャットバット	PP	計26	
	3	ウォールザップ	PPP	56	壁近くヒット後
	4	キャットスクラッチ	PPP	計44	
	5	コンボキャットキック	PPPK	計79	
	6	コンボローキック	PPP⇨+K	計62	
	7	スナップハイキック	PK	計32	
	8	ブロックスラップ	⇨+P	30★	
立ちキック	9	ハイキック	K	30	
		ジャックナイフキック	K+G	35	
ミドルパンチ	10	ハニースイング	⇨+P	24	
	11	ハニーワンツー	⇨+PP	計48	
	12	ハニートリプル	⇨+PPP	計81	
	13	キャットスラップ	⇨⇨+P	35★	
	14	ライジングキャットアッパー	⇨⇨⇨+P	43	
	15	キャットアッパー	⇨+P	33	
	16	ディップ・ザ・レッグ	⇨⇨+P	30★	
	17	キャットアッパー	⇨+P	33	しゃがみOK
ミドルキック	18	ピーチアタック	P+K+G	30	
	19	ダブルピーチアタック	P+K+GP+K+G	計60	
	20	トーキック	K	24	しゃがみ→立ち途中
	21	トーキックスコルピオン	KK	計50	しゃがみ→立ち途中
	22	トーキックキャットヒール	KK+G	計54	しゃがみ→立ち途中
	23	トーキックキャットサマー	K⇨+K	計64	しゃがみ→立ち途中
	24	スコルピオンアタック	⇨+K	30	
	25	キャットテイル	⇨+K	24	
	26	キャットテイルハイ	⇨+KK	計58	
	27	ブロックボンバー	⇨+K	25★	
	28	ガード&アタック返し返し(＊1)	⇨+K	29★	
しゃがみパンチ	29	ロースナップ	⇨+P	15	
	30	エイ	⇨+P	10	敵ダウン中
	31	エイエイ	⇨+PP	計15	敵ダウン中
	32	エイエイエイ	⇨+PPP	計20	敵ダウン中
	33	エイエイエイエイ	⇨+PPPP	計25	敵ダウン中
	34	エイエイエイエイエイ	⇨+PPPPP	計30	敵ダウン中
	35	ローパンチローキック	⇨+PP	計33	
しゃがみキック	36	キャットバロウ	⇨⇨+K+G	40	
	37	ローキック	⬇+K	18	
	38	ダブルローキック	⬇+KK	計42	
	39	レッグビート	⬇+KKK	計76	
	40	ダブルローキック&ディップ	⬇+KK⇨+P	計64★	
	41	ローレッグビート	⬇KK⇨+K	計62	
ジャンプパンチ	42	キャットハンマー	⬆+P	50	ジャンプ同時
	43	キャットハンマー	⬆P	30	空中
ジャンプキック	44	ジャンプトー	⬆+K	26	ジャンプ同時
	45	エアローリングソバット	⬆K	45	空中
	46	フレアトー	⬆K	30	着地ぎわ
	47	フロントエアキック	⬆⇨+K	40	空中
	48	エアダイブ	⬆⇨+K	40	空中
	49	フレアキック	⬆⇨+K	30	着地ぎわ
	50	バックエアキック	⬆⇨+K	40	空中
	51	フロントジャンプトー	⬆+K	30	ジャンプ同時
小ジャンプパンチ	52	ナックルハンマー(＊2)	⇨+P	30	ジャンプ同時
小ジャンプキック	53	キャットサマーキック	⇨+K	40	ジャンプ同時
	54	ローリングソバット	⇨+K	30	ジャンプ同時
	55	ホッピングキック	⇨K	30	空中
	56	ローカットキック	⇨⇨+K	30	着地ぎわ
	57	ミドルローリングソバット	⇨+K	30	ジャンプ同時
投げ	58	ベリベリチェック	P+K+G	0	敵背向け立ち
	59	バックウォールラッシュ	P+G	50(5)	敵近く&敵壁に背向け
	60	ウォールスロー	P+G	0(5)	敵近く立ち
	61	バックスープレックス	P+G	80(5)	敵背向け
	62	タグハンドウォールクラッシュ	P+G	0(5)	壁に背向け&敵近く立ち
	63	フォークスルー	⇨+P+K+G	0	敵近く立ち
	64	キャットホイール	⇨⇨+P+G	50(5)	敵近く立ち
	65	ゴートゥヘブン	⇨⇨+P+G	60(5)	敵近く立ち
	66	ハニーエアリアル	⇨+P+K+G	30(4)	両者空中
	67	バックウォールスロー	⇨+P+G	0(5)	敵近く立ち
	68	パールティングホース	⇨+P	0	敵近く立ち+ジャンプ同時
ダウン攻撃	69	スピットキック	⇨+K	15	敵ダウン中
	70	スピンランディング	⇨+P	50	敵ダウン中
後ろ攻撃	71	ターンスナップ	P	18	敵背後
	72	ターンダブルスナップ(＊2)	PP	計30	敵背後
	73	ターンキック	K	38	敵背後
	74	ローターンスナップ	⇨+P	18	敵背後
	75	ロースピンキックターン	⇨+K	28	敵背後
	76	スピンキックターン	⇨+K	30	敵背後&ジャンプ同時
走り攻撃	77	ランニングストレート	P	25	走り中
	78	ランニングピーチアタック	P+K+G	30	走り中
	79	ランニングタックル	P+G	40★	走り中
	80	ランニングニー	K	30	走り中
	81	スライディングキック	⇨+K	40★	走り中
	82	ランニングキャットサマー	⇨+K	40	走り中&ジャンプ同時
	83	ホップスピンキック	⇨+K	30	走り中&ジャンプ同時
	84	ランニングジャンプキック	⇨+K	50	走り中&ジャンプ同時
壁技	85	クライムウォール(＊3)	⬆+P	―	ジャンプ中壁接触
	86	ウォールダイブ	⬆+P	60★	壁登り中

＊1…⇨+KのG＆AをG＆Aで返された時に入る。＊2……Pからのコンビネーションへつながる。＊3……攻撃技ではない。

【コマンドの見方】P……パンチ、K……キック、G……ガード、➡……レバーを入れる、⇨……レバーを短く入れる、+……同時押し　※コマンドはキャラが右向きの時のもの、★はアーマー破壊技です。

CHECK 1 対CPU攻略

序盤ならキャットアッパーで浮かせてハニーエアリアルで投げる。この繰り返しでいい。ハニーエアリアルのタイミングがわからなければ、ひたすら練習すること。それでもダメなら諦めて、落ちてきたところをキャットバロウで壁際へ蹴り飛ばす。その後はすぐに走ってランニングタックルし、ガードされたらコマンド投げでオッケーだ。安全に戦うのなら、間合いをとって相手の攻撃に合わせてディップ・ザ・レッグを出すといい。ヒットしたらスピンランディングで追い討ちすること。

CPUハニーはこんなキャラだ！

CPUハニーはこんなヤツだ

こちらの上中段攻撃に対して、執拗にガードアタックを狙ってくる。ただ漫然と上中段のコンボ系や単発の中段攻撃を出すことは控えたい。コンボ系の技を使うなら2発程度で止めて、その後は投げ技や下段攻撃を出しておけば優位に戦えるだろう。

ガードアタックされたら、タックル→投げ技で対処。

CHECK 2 対人戦必勝心得

すべての攻撃は浮かせるためにあるの

密着時には、コンボキャットキックにディレイをかけて使うか、2発で止めて投げ技や下段攻撃へ移行するのが有効だ。下段攻撃を多めにすることで、浮かせ技の中段攻撃も決まりやすくなる。浮かせたら、空中でハニーエアリアルか、落ちてきたところを迎撃したい。

中間間合いなら、相手の攻撃に合わせてディップ・ザ・レッグやスコルピオンアタックを出しておくといい。

手数で押していかないと、少々つらい。

ヒットしたら必ず追い討ちしよう。

POINT 1 浮かせた相手への対処

浮かせちゃえばこっちのもの……？

ハニーは空中投げのハニーエアリアルを持っている。そのため、相手を浮かせてからがハニーの攻撃パターンと言えるだろう。

浮かせたらハニーエアリアルが基本コースだ。受け身をとって反撃をしてくるようなら、落ちてきたところをキャットバロウやキャットサマーキックで迎撃する。落ち際に回り込んで攻撃するという選択肢もある。着地したところを走りからの攻撃で攻めてもいいだろう。

この使い分けはほとんどが読み合いとなる。浮かせた後の相手の動きはきっちり把握したい。

浮かせ技

キャットアッパー ⇩+P

出るのが速い高性能な浮かせ技だ。密着時に使おう。同じアッパーでもライジングキャットアッパーでは代用できない。イカスけどね。

or

ジャックナイフキック K+G

密着時ではない近接間合いのとき、相手の攻撃をスカすように出すといい。この技で相手をお手玉すると、確実に嫌われるので注意。

ハニーエアリアル ⇩+P+K+G

相手の受け身の状態や反撃を読んで、空中投げにいくか、地上で迎撃するかを決めよう。

キャットバロウ ⇨⇨+K+G

相手の落下地点付近で待機して反撃を誘う。浮かせてからの安定パターンは存在しないのだ。

POINT 2 地上での連続技

これといった連係は……ないの

ハニーの連係を考えるなら、相手に下段を意識させて戦いたいので、下段技をしっかりチェックしておいたほうがいいだろう。

一番無難なのは、下段キック2発のダブルローキックだ。これを見せれば、大抵の相手は3発目を予測してしゃがみガードする。レッグビートもローレッグビートもしゃがみガードで問題ないからだ。そこを中段攻撃のキャットアッパーやトーキックからの連係で攻めるのが効果的だ。ハニーには相手の背後に回り込む技が複数ある。そのへんはなるべくは使いたいが、ある程度心の余裕を要求されるので、余裕がない人は素直に投げ技を使ったほうがいいだろう。ちなみに、使っていく場合は安定して決まる技がないことだけは覚えておくこと。すべて読み合いだ。

下段つつきから幸せへ

下段攻撃から、しゃがみから立ち移行時に出せるトーキックへ繋げよう。ここでトーキックからサマーやスコルピオンにつなげると大ダウン攻撃が確定。キャットヒールに繋げてよろけさせれば投げ技が決まる。

ダブルローキック → トーキックキャットヒール → ゴートゥヘブン

わりと願望込みですが

回り込みからは、相手の反応が遅れれば投げ技も狙える。しかし、相手の振り向き攻撃を考えれば、ディップ・ザ・レッグなどで下段を攻撃したほうが決まりやすいといえるだろう。夢はベリベリチェックだけどね。

フォークスルー → ナックルハンマー → コンボキャットキック

ハニーはこう使え！

SPECIAL PLAYER ねこぱんちmkⅡ

ネコまっしぐらでエアリアル

見た目でわかるけど、ハニーは強いキャラクターではない。足りない強さは、プレイヤーの愛情でフォローだ。戦いかたとしては、やはり前に出るのがベスト。相手の動きに単発技を合わせて大ダウン攻撃、というのでは自慢のコスプレも映えないぞ。前に出て、下段技やディレイを駆使して相手を浮かせにかかろう。浮いたら当然エアリアルだ。相手が空中にいるならエアリアル重要。先読みでもいいからとりあえず出せ。相手に幸せをわけてあげたければ、ゴートゥヘブンも重要だ。キャットヒールやスナップハイキック（キャンセル）から狙え。

相手のダウン時には、エイで追い討ちする。ダメージは微々たるものだが、アーマーは削れるし、相手に与える精神的なダメージもいい感じだ。

PICKY

スケボーファイター　ピッキー

1P　2P　脱アーマー

PROFILE

ジュニアハイスクールに通うスケボー少年・ピッキー。彼は同級生のキャサリンの気を引くためにスケボーを始めたが、アームストンではナッツクラックのほうが人気が出てしまったので、得意のスケボーのテクニックを生かして、戦いに参加することに。14歳。アームストンシティ最年少バイパー。

AM2研開発秘話

ピッキーは、アーマーを着けているとカッコイイ感じがあるせいか、女性の方にも人気があるようですが、アーマーが取れたら、とたんに貧弱な子供に見えるというイメージで作りました。生意気さも健在です。

ピッキーのステージ

"UFO DINER"

空港に到着しアームストンシティ庁舎へ向かう途中にある名物レストラン「UFOダイナー」。その空き地がピッキーステージだ。

覚えておきたい固有技

手数で勝負しようかね

他のキャラクターにはないピッキーの持ち味といえば、空中戦でのアドバンテージ。積極的に自ら跳びまくり、相手を撹乱してペースをつかみたい。地上ではコンビネーション技を途中で止めたり、キャンセルなどで細かく攻め、ひるんだところで大きな一撃をかましたい。

ダウン攻撃

モービルバッシュ

出が早いのが強み。とりあえず一発置いとけ。

立ちコンボ系

ダメージ 計76　ワンツーコイン　PPK

タイミングによっては裏回り可能なコンビネーション技。通常はワンツー後、ワンテンポ置いてKボタンを押すと効果大。

浮かせ技

ダメージ 30　ホッピングニー　⇩⇦⇨K+G

隙は大きいが当てれば相手を浮かせることができるので、狙う価値は十分にある。空中での追い討ち技としても重宝する。

走り攻撃

ダメージ 40　ダッシュエア　(走り中)P+K+G

そのまま当ててもいいが、相手を飛び越して背後を取ることを目指してみたい。スピンキックターンに繋がるのが魅力。

立ちキック

ダメージ 60　ハイスピンキック　⇩⇦⇨+K

ピッキーの単発技としては最大ダメージを与えられる技。自分の起き上がり時に出すとカウンターヒットになりやすい。

アーマー破壊技

ダメージ 40　ボードスラップ　⇦⇦⇨+P

貴重なアーマー破壊技。空中の追い打ちとしては少々不向きかもしれないが、相手に届かせさえすれば反撃を受けない。

投げ技

ダメージ 0(5)　フォークスルー　⇩P+K+G

相手の背後を取ったら、ボードスラップと背後投げの2択で攻めるといい。コマンド入力は、練習が必要かも。

大ジャンプ攻撃

ダメージ 28　ハッチ　⬆⇩+K

空中戦を制するためには欠かせない技。攻撃している間が何よりも長いのが特徴で、大抵の相手の技を潰してしまう。

立ちコンボ系

ダメージ 計90　コンボスキッピングニー　PP⇨+KK

空中での追い討ちとしても非常に使えるが、⇨＋Kの部分まで出しておき、Gボタンでキャンセルをかけると主戦力技に。

投げ技

ダメージ 30(20)　フライングヘッドシザース　(自空中)⇩P+K+G

地上で相手に待ちかまえられているときや、相手が起き上がるときがチャンスだろう。決まると超美しい。

ピッキーの技リスト

基本技	No.	技名	コマンド	ダメージ	条件
立ちパンチ	1	ボーダーパンチ	P	18	
	2	ダブルボーダーパンチ	PP	計36	
	3	ボードバッシュ	PPP	計61	
	4	ウォールスクワッシュ	PPP	計66	壁近くPPヒット
	5	ワンツーコイン	PPK	計76	
	6	ワンツーアッパー	PP⇨+P	計66	
	7	ワンツーニー	PP+⇨K	計56	
	8	コンボスキッピングニー	PP⇨+KK	計90	
	9	ワンツートーキック	PP⇩+K	計60	
	10	コンボトー&ハイキック	PP⇩+KK	計76	
	11	パンチコイン	PK	計58	
	12	コンボテールキック	P⇩+K	計43	
立ちキック	13	ニー&ハイスピン	KK	計40	
	14	ホッピングニー	K+G	30	
	15	ハイスピンキック	⇩⇦⇨+K	60	
ミドルパンチ	16	アッパー	⇨+P	33	
	17	アッパーハイスピン	⇨+PK	計53	
	18	アッパーミドルスピン	⇨+P⇨+K	計59	
	19	ボードスラップ	⇦⇦⇨+P	40★	
	20	オーバーヘッドボードバッシュ	⇩+G⇧+P	40	
ミドルキック	21	スタンディングニー	K	20	
	22	ステップニー	⇨+K	20	
	23	ミドルスピンキック	⇨+K	26	
	24	トーキック	⇩+K	24	
	25	トー&ハイキック	⇩+KK	計40	
	26	ヒールドロップ	⇩+KK+G	計54	
	27	スキッピングニー	⇩⇨+K+G	34	
	28	ロケットミサイル	⇨+K	39	壁に背向け
	29	ブロックニー	⇨+K	22★	
	30	ガード&アタック返し返し(＊1)	⇨+K	28★	
	31	ヒールドロップ2	⬆+G⬇+K	計50	
しゃがみパンチ	32	ローパンチ	⇩+P	15	
	33	ローパンチテールキック	⇩+PK	計40	
	34	ブロックアッパー	⇨+P	20★	
しゃがみキック	35	テールキック	⬇+K	25	
ジャンプパンチ	36	ジャンプハンマー	⬆+P	60	ジャンプ同時
	37	ホッピングハンマー	⬆P	43	空中
ジャンプキック	38	ジャンプトー	⬆+K	26	ジャンプ同時
	39	エアローリングソバット	⬆K	45	空中
	40	フレアトー	⬆K	30	着地ぎわ
	41	フロントジャンプトー	⬆⇨+K	30	ジャンプ同時
	42	フロントエアキック	⬆⇨+K	40	空中
	43	ハッチ	⬆⇩+K	28	空中
	44	フレアキック	⬆⇩+K	30	着地ぎわ
	45	バックエアキック	⬆⇦+K	40	空中
小ジャンプパンチ	46	ホッピングハンマー	⇧+P	30	ジャンプ同時
小ジャンプキック	47	コイン	⇧+K	30	ジャンプ同時
	48	ホッピングキック	⇧K	30	空中
	49	ローカットキック	⇧⇩+K	30	空中
投げ	50	ウォールラッシュ	P+G	30(5)	敵近く&敵壁に背向け
	51	ウォールスロー	P+G	0(5)	敵近く立ち
	52	バックスープレックス	P+G	80(5)	敵背向け
	53	タグハンドウォールクラッシュ	P+G	0(5)	壁に背向け&敵近く立ち
	54	フォークスルー	⇩+P+K+G	0(5)	敵近く立ち
	55	フォークスルーキック	⇩+P+K+G⇨+K	計30	敵近く立ち
	56	フライングヘッドシザース	⇩+P+K+G	36(20)	空中&敵近く立ち
	57	エアグラブ	⇨+P+K+G	50	両者空中
	58	オーバーヘッドキャノン	⇦⇨+P+G	30(5)	適近く立ち
	59	デッドエンドダブルニー	⇦⇨+K	30(5)	敵近く&敵壁に背向け
ダウン攻撃	60	モールバッシュ	⇩+P	26	敵ダウン中
	61	フットスタンプ	⇩+K	20	敵ダウン中
	62	ダブルスタンプ	⇩+KK	計25	敵ダウン中
	63	トリプルスタンプ	⇩+KKK	計30	敵ダウン中
	64	フライングドルフィンアタック	⇧+P	50	敵ダウン中
後ろ攻撃	65	ターンパンチ	P	18	敵背後
	66	ターンダブルパンチ(＊2)	PP	計30	敵背後
	67	ターンキック	K	38	敵背後
	68	ローターンパンチ	⇩+P		敵背後
	69	ロースピンキックターン	⇩+K	26	敵背後
	70	スピンキックターン	⇧+K	30	敵背後&ジャンプ同時
走り攻撃	71	ランニングボードスラップ	P	35★	走り中
	72	ダッシュエア	P+K+G	40	走り中
	73	ランニングニー	K	40	走り中
	74	(スライディングキック)フリップキック	K	計81	スライディングキック後、敵背後
	75	(ダッシュエア)フリップキック	K	計81	ダッシュエア後、敵背後
	76	スライディングキック	⇩+K	40	走り中
	77	(スライディングキック)フリップローキック	⇩+K	計68	スライディングキック後、敵背後
	78	(ダッシュエア)フリップローキック	⇩+K	計68	ダッシュエア後、敵背後
壁技	79	クライムウォール(＊3)	⬆+P	—	ジャンプ中壁接触
	80	ウォールダイブ	⬆+P	60★	壁登り中

ピッキーは小技をからめつつ相手の不意をつくタイプのキャラクターだが、コレだけだと物足りないのは確か。そこで、以下に紹介する華麗な空中技をオススメしたい。なんと彼は、ハニーとグレイスがそれぞれ持つ空中からの投げを両方持っている（エアグラブとフライングヘッドシザーズ）。浮いた相手にぜひ狙おう。

＊1……⇨＋KのG＆AをG＆Aで返された時に入る。＊2……Pからのコンビネーションへつながる。＊3……攻撃技ではない。【コマンドの見方】P……パンチ、K……キック、G……ガード、➡……レバーを入れる、⇨……レバーを短く入れる、＋……同時押し　※コマンドはキャラが右向きの時のもの、★はアーマー破壊技です。

CHECK 1 対CPU攻略

アーケード版と比較した時、総じて言えるのは、"CPUはやわらかく、受け身好き"だということ。どのステージにおいても壁際で1回相手を浮かせてしまえば、相手の受け身に合わせてボードスラップやホッピングニーを連発すると、K.O.するまで入れ続けることができる。また試合開始直後は、レバーを相手方行に入れっぱなしにしてPPPKを出して、すかさず投げに移行すればまず投げがきまる。さほど難しくないので、この開幕の投げを契機に、お手玉を完成させるといいだろう。

CPUピッキーはこんなキャラだ!

不意にくるボードにご用心

ステージ3ということもあって、基本的に棒立ち状態。ガードをしていないことも多い。それでも時折、思い出したかのようにボードスラップが飛んでくる。まあ、食らってしまっても、しょせんは単発攻撃。腰が引けないように攻めるべきだ。

いい気になっているとCPUのボードの餌食に。

CHECK 2 対人戦必勝心得

PPトーキックキャンセル主体 効かなきゃそのまま出せ!

ピッキーを使うなら、とにかく覚えてほしいテクニックがある。それは、ワンツートーキック(PP⇩K)の、トーキックの部分をキャンセルするというものだ。コマンドはPP⇩KGということなのだが、とにかくタイミングがシビアなので、体で覚えるしかない。だがこれをモノにすれば、キャンセルしたあとで投げたり、再度打撃で攻めたりやり放題。そこで相手が浮けば、もう言うことなし。

G入力時のレバーはニュートラルで。

キャンセル後は、浮かせ技できまり。

POINT 1 浮かせた相手への対処

ピッキーが相手のキャラクターを浮かせた際、追い討ちの選択肢は数多くあるが、どんな場合でも必ず決まるような便利な技はない。ボードスラップあたりが毎回決まるならいいのだが、相手が受け身のタイミングをずらすと簡単に避けられてしまう。それでもコンボスキッピングニーなどは手数が多いため、当てやすい技の部類に入る。だがここはひとつピッキーらしく、空中投げを決め相手にプレッシャーを与えたい。浮いた相手に合わせて自分も跳び、相手の間近でコマンド入力だ!

空中戦はピッキーの独壇場!

浮かせ技

アッパー ⇘+P

全キャラクターにあるアッパーだが、ピッキーの場合はアッパーハイ(ミドル)スピンへと繋げられるのが強み。ディレイがよく効くぞ。

or

ホッピングニー K+G

すくい上げるように出す技なので、攻撃判定が大きい。浮いた相手には空中投げでもいいし、再度この技で追い討ちをかけるのもいい。

フライングヘッドシザース (自空中)⇩P+K+G

与えられるダメージはそこそこだが、相手に密着さえすればきまるとあって、使い勝手がいい。

ハッチ ⇧⇩+K

通常の追撃に飽きたらこんな技はどうでしょう。空中で相手が何か技を出しても大抵勝てる。

POINT 2 地上での連続技

裏回り重視でいってみよう

少しでも相手との距離が離れたら、ぜひともダッシュエアを狙ってみたい。当てるのではなく、相手を飛び越すように使い、着地と同時にKボタンを押せばスピンキックターンとなる。ケタ違いの早さで出る振り向き攻撃なので、返せるプレーヤーはそういない。通用しなくなったら、そこでダッシュエアを直接当てるようにすればいい。飛び越すタイミングよりも短い間合いで技を出せばいいことになる。また、稀少なアーマー破壊技、ボードスラップをいかに当てるのかは重要な課題だが、こちらはヒールドロップ後に出すと、かなり決まりやすくなる。これはヒールドロップがきまったあとは、相手がよろけるから。ガードされるようなら、投げに切り替えればいい。究極の二択で攻めろ。

ダッシュエア使用法

相手の背後を取れる局面はいくつかあるが、このダッシュエアを使うのは最もお手軽な方法。何しろ技自体に相手を飛び越える性能が備わっているのだ。問題はそのタイミングと、飛び越えたあとの攻撃だ!

ダッシュ

→ ダッシュエア

→ スピンキックターン

アーマー破壊へ

ボードスラップを決めるまでの一連の連係。あくまでこうすると決まることが多い、という意味なので誤解なきよう。ヒールドロップのよろけは応用が効くので、無理にボードスラップに繋げなくてもいいのだが……。

ローパンチテールキック

→ ヒールドロップ

→ ボードスラップ

ピッキーはこう使え!

跳んで跳んで跳んで……

SPECIAL PLAYER

スケボー大将

お世辞にも強いとは言えないキャラクターだ。何しろアーマーの耐久値がズバ抜けて低い。ってことは、ものすごくやられ弱いということだ。いかに相手の技を食らわずに戦うかが問われるのだ。それを実現させるためには、過剰なまでのジャンプが欠かせない。ぴょこぴょこ跳び回って相手に捕まらないようにして、時折ちょこんと膝を出す。こうした小気味いい動きをぜひともマスターしてほしい。空中に高く浮かされたときにも、慌ててはならない。ハッチもいいし、フライングヘッドシザースだって狙えるかもしれない。諦めるな!

下段攻撃がやたらと貧弱なピッキーにとっては、基本技のスライディングも依存度の高い技になる。アーマー破壊技である点も見逃せない。

ストリートファイターZERO2

●カプコン●9月14日発売予定●5,800円●対戦格闘

特報!! SPECIAL REPORT 9月14日から日本中で光り出す

「僕は勝利を確信していたんだ 彼が光り出す瞬間までは……」

相手が光り輝き始めたとき恐怖は訪れる。打ちのめされる我が分身を救うことはできずに、何気に技を出した己の軽率さを後悔することしか許されない瞬間。今回はその恐ろしい光の正体を探ってみる。

サターン版オリジナルパッケージ

9月14日の目印はこれだ!!

サターン版ZERO2のパッケージには、新たに描き起こされたイラストが使用される。業務用のイラストもいいが、こちらもグッド。

光の源はこのゲージ

画面下部にあるこのゲージこそが光の源となっている。蓄積される量で3つのレベルに区分けされ、レベル1から各種の特殊な技を使用することができる。

LEVEL 3

ZERO COUNTER

1 ◀使用ゲージ

ZEROカウンターとは、相手の攻撃をガードしたときに行える反撃手段のこと。迅速なコマンド入力を必要とはするが、それがうまくいけば反撃はまず成功する。しかし、使用するためにはゲージを1消費し、反撃は一発なのでSCやOCより威力は低い。そのために使い方が問われるだろう。

SUPER COMBO

1〜3 ◀使用ゲージ

ゲーム中もっとも複雑なコマンド入力を必要とするが、入力に成功すると複数の必殺技を組み合わせた連続技（例外あり）が自動的に繰り出される。レベルが増えるにつれてヒット数や破壊力も増加する強力な技。レベルによって若干効果が違うので、使い分ける必要がある。

ORIGINAL COMBO

1以上すべて ◀使用ゲージ

前作ZEROにはない新システム。ゲージを消費する技の中でコマンド入力はもっとも簡単。入力後から一定時間内だけ自分の動作速度が速くなり、攻撃を連続的にヒットさせられる。レベル毎に持続時間が変化し、どのレベルで使用しても制限時間終了後にはゲージが0になるのが特徴。

「あの時は思ったね。次々に繰り出されてくる彼の攻撃をガードしながら『無駄だ』と。だけど彼はなぜか笑っていたんだ」

SUPER COMBO GAME

ゲージの溜まり方

その強力かつ特殊な技を使うためには、画面下にあるゲージを溜めなければならない。このゲージは弱攻撃以外の基本技と必殺技を出す側に、また、攻撃が直撃した側に、それぞれ微量ながら増えていく。さらに基本技と必殺技はヒットまたはガードされてもゲージは増えるようになっている。右の図はリュウの弱昇龍拳と立ち強Pで、ゲージがMAXまで溜まる回数を記録したもの（サンプル版のROMで集計）。一見してわかる通り、技をヒットさせた方がゲージ増加量は多く、逆に空振りすると少ない。それでも必殺技は空振りしてもヒット時と大差はないようだ。意外と大事なこの事実をお忘れなく。

MAXレベルまでの攻撃回数
—リュウの場合—

技	状況	回数
弱昇龍拳	ヒット	12発（16）
	ガード	15発（17）
	空振り	16発（24）
強パンチ	ヒット	16発（24）
	ガード	29発（24）
	空振り	72発（48）

ゲージが溜まっているとなにかと安心。逆に無いと心細い。

オレだけは特別だぜ!!

基本技と必殺技を出すことでゲージは蓄積されるが、ダンというキャラだけは挑発が何回でもできるうえにゲージも溜まるのだ。しかし、攻撃判定があるわけではない。

単なる挑発行為ではなかった。さすがは最強流。

AUTOモードの悲しい制約

相手に攻撃されても自動的にガードしてくれる便利なAUTOモードだが、ゲージにレベルの区分けは存在しない。これがどうゆうことかと言うと、ゲージがすべて溜まってもレベル１の技しか使えないうえに、溜めるには通常以上の苦労を強いられる。オートガードということで初心者歓迎ではあるが、初心者はさっさと慣れて通常モードで闘うようにしたい。

どんな攻撃がきてもガードしてくれる便利なモードだが…。

ゲージが使えるようになるまでの道は果てしなく険しい。

思わぬところに落とし穴が

攻撃を当てただけゲージが溜まるのなら、連続技を決めるとき手数の多い方が有利じゃん／　と思われるが、そうでもない。右の図にさくらというキャラの連続技を２種類挙げており、写真の部分は、上が相手に与えたダメージ、下は両者（左がさくら）のゲージとなっている。Ａの方は相手に与えるダメージが若干Ｂより多いが、相手のゲージ増加量はＢよりも極端に多くなっているのだ。多用されるＡの連続技も実は考え物？

連続技A
跳び込み強Ⓟ
しゃがみ弱Ⓚ×3
立ち弱Ⓚ
強咲桜拳

連続技B
跳び込み強Ⓟ
立ち強Ⓟ
強春風脚

最悪ですぅ

連続技を叩き込むと言えばOC。このときに基本技を連打するのは、相手の体力を奪わずしてゲージを増やしてあげているようなもの。相手に与えるダメージやゲージを考えるとあまり賢くない手段なのだ。

上手にゲージを溜めよう！

まとめ

ゲージの増え方をいろいろな視点から見てきたわけだが、実際にはどう溜めていくか問題になる。実戦ではゲージ増加量の多い必殺技を多用していくとよい。飛び道具があるならそれを、ないキャラはガードされても反撃を受けない必殺技を見つけて多用する。基本技では出すだけでゲージの増える中か強攻撃を軸に攻めたい。弱攻撃はヒットしたときに限りゲージは増加するが、相手にも同等近い量のゲージを与えてしまうので多用は控えよう。連続技もなるべく中か強の基本技で構成し、必殺技も単発ヒットするものを使おう。

なるべく強の攻撃をガードさせていこう。反撃されやすい技は当然対象外となる。

連続技も強攻撃で構成したい。ダンなら弱Ｐ×２→我動拳より、しゃがみ強Ｐ→我動拳と決めたい。

おまけ

全18キャラクターの中で挑発に攻撃判定が存在する者が、前作の春麗に加えて４人となった。この挑発がヒットすると、やっぱりゲージが増える。さして重要なことでもないが、知らないよりはマシだろう。ちなみに挑発は１ラウンド中１回しかできないが、OC時なら何度でも実行可能だ。これもやっぱり重要ではない。おまけでした。

「僕は躍起になって攻めていたんだ。彼の固めたガードの上を幾度となくね。けど、彼の拳が光ってからの記憶がないんだよ」

ZEROカウンターとは

相手の攻撃をガードしたと同時に反撃できるカウンター攻撃で、入力は相手の攻撃をガードしてすぐ、だいたいガードマークが出ている間に済ませる必要がある。入力に成功するとガードモーションから攻撃モーションに移り、攻撃の動作中の相手へ反撃できるのだ。しかし、この技はガード可能なため、戻りの速い弱攻撃や跳び込み攻撃に対して引きつけ過ぎて使っても、ガードされてしまうことがある。前作と比べるとやや力落ちした感はあるが、それでもいざというときは頼れる存在。

相手の攻撃を受け止めてからすぐに反撃。1ゲージ消費する技。

特殊な効力を持つキャラもいる

ローズ

ローズのPのZEROカウンターは相手を捕まえ、攻撃することなく背後へ回る。そこからの追加攻撃は手動。

ベガ

ベガのKの技もローズと似ており、相手の背後へワープする。意表を突くには打ってつけの技と言える。

ロレント

ロレントのKもベガ同様に相手の背後へ移動する。ダメージを与えることはないが、そこからの攻めを狙え。

P ZERO COUNTER

Pは文字通り拳によるカウンター攻撃を行う。立ち状態からのP攻撃なので打点が高く、どのキャラも主に対空攻撃として役立つ存在だ。対地に使うには空振りしやすい技もある。

対空向き

跳び込み攻撃にはPのカウンター攻撃を狙おう。あまり引き付けすぎるとガードこともあるので注意。

K ZERO COUNTER

ほとんどのキャラがしゃがみKを出すために、Kのカウンター攻撃は対地攻撃として考えられる。Pよりも横に長い判定を持っており、ガードされてもまず反撃を受けない。

対地向き

対地攻撃として抜群の威力を発揮するが、足払いに対しての入力が難しいという短所も抱えている。

ZEROカウンターはここで狙え

SC

ガードしたら削られる前に実行。基本の処置。

対策　こればかりはちょっと……

一度入力してまうと止められないので、相手にガードされるとカウンターされ放題。対策としてはSCの多用は控えて、連続技などの確実に決まる状況でのみ使用するくらいか。

OC

必殺技による削りを受ける前に潰してしまえ。

対策　タイミングをずらそう

OCを発動中はガードできないので、相手にガードされてもこちらは攻撃を止めることができない。そんなときはZEROカウンターを入力させないよう断続的に攻撃を出して相手の入力ミスを狙おう。

跳び込み

対空技に乏しいキャラは迷わず使おう。

対策　対策は2通りある

まず、跳び込み攻撃の打点を極力低くする。これならカウンターを出されてもガードできる可能性がある。2つ目は攻撃を出さずに着地する。相手が近ければ着地後に投げ技を狙うか、下段攻撃を仕掛けるといい。

起き上がり

起き上がりに攻撃を重ねられたときが狙い目。

対策　ここは読み合い

起き上がりに技を重ねないのが一番。特に中段攻撃（しゃがみガード不可の地上技）を持つキャラは、その技に頼ることが多いので特に注意。カウンターを出されると読んだなら、基本技→SCと連続で出してみよう。

下段攻撃に対する入力方法

ZEROカウンターはコマンドの性質上、しゃがみ攻撃に対する入力が難しいという問題点がある。入力方法としては右のように2種類あり、プレイヤーがやりやすい方を使うとよい。参考までに解説すると、感覚的にBは先読み気味に入力する必要があり、入力中に攻撃を受けてしまう不安もある。一方、しゃがみガード状態から入力できるAの方が、より実戦的なのでお薦めできる。

A　ガードしてからの入力

＋
ボタン

B　ガードする前に入力

＋
ボタン

中には超使えるものも？

業務用のネタではあるが、ベガとアドンのPによるZEROカウンターはガード不可技として恐れられている。他のキャラの場合は攻撃判定が出るまでにガードが間に合えば防げる。その2人に関しては、前作ZEROのカウンター攻撃を彷彿とさせるものがあり、そうなると多用したくなるのが人情というものだが、くれぐれも逆手を取られないように注意しよう。

「甘い！」と発して一撃。サターン版でもかなり強力な技となりそうだ。ベガとアドンの強さの象徴でもあるこの技が弱体化したら、メインで使っている人は嘆き悲しむ！？

「牽制で足を伸ばしてみたんだけど光に包まれた彼の体に触れることはできなかったね。僕は自分の目を疑ったよ」

スーパーコンボの特徴

コマンドを入力すると画面が暗転し、キャラが光り出したあとに連続攻撃が始まる。暗転中はどの技も無敵になっており、中には暗転後も少しの間だけ無敵が持続する技もある。出される連続攻撃のほとんどは複数の必殺技の組み合わせの場合が多く、空中にいる相手にも複数攻撃がヒットするという性質もある。使用するゲージが多いほど連続技の破壊力は増すが、当然ガードされるとゲージだけを失い、反撃を受けることもあるので、安易な使い方はできないのだ。

画面が暗転した直後に怒濤の連続攻撃が始まる。当たれば爽快だ。

弱体化!? では前作ZEROと比較

ZERO

迫り来る波動拳にケンのレベル1昇龍裂破。

2発出される昇龍拳のうち最初の1発目は全身が無敵状態になっているので、飛び道具には当たらない。前作ZEROのSCは、どの技も無敵時間の大安売り状態といった感じだった。

ZERO2

上と同様に弱の波動拳に対しレベル1裂破で

あえなく通り抜けに失敗してしまった。これは単純に無敵時間が短いのが原因になっている。ちなみにもう少し引き付けてもレベル1の昇龍裂破では飛び道具を抜けられない。

スーパーコンボのレベルの違いによる変化

ソニックブレイク

AUTOならボタン一発

前作同様にAUTOモードではボタンを同時押しすることでSCが出せる。溜める必要があるSCだってボタンひとつで出せるため、前作のナッシュなどはかなり驚異的な存在であった。しかし、今回はボタン同時押しで出しても画面は暗転せず、無敵もほとんどないのだ。本来のコマンド入力を行うことでレベル1と同じ内容の技も出せるが、SC自体が弱体化しているので効果は期待できないかも。

AUTOは上級者向けに!? これで勝つのは少々厳しいぞ。

スーパーコンボの活用法

弱体化したとは言え、その存在価値はまだまだ大きいSC。新システムOCと比べると色あせる部分も多々あるが、使い方を間違えなければ大きな効果も得られる。詳細は発売後の攻略記事にとっておいて、まずは一般的な使い方を指南しよう。

連続技

確実にSCを叩き込むなら連続技。跳び込みから…

地上の技をキャンセルすればできあがりだ。強烈う。

カウンター

画面端に固められてツライよ〜、と言うときにSC。

飛び道具が当たるまでに入力すれば一発逆転も狙える。

前作にあったテクニックも?

SCの魅力のひとつに、特殊な連続技を成立させられることがある。今回のZERO2にも前作と同じような連続技が存在するので、その一部をここで紹介しよう。これらの連続技はコマンド入力のタイミングが難しく、熟練者が好んで使うもの。人に差をつけたいならマスターせよ。

対空技→SC

オーラソウルスルーは、しゃがみ強Pヒット後にも捕まえられる。

投げ技→SC

必殺技の投げ技のあと画面端にいる状態なら武神八双拳が決まる。

必殺技→SC

豪鬼の竜巻斬空脚のあと豪昇龍拳やSCの滅殺豪昇龍がヒット。

「恐怖でガードを解いた僕の前で彼は再び光を放った。その光は僕から自由を奪い、流れゆく一瞬の間で体力を奪っていたんだ」

まずは仕組みを覚えよう

タイムゲージ

OC発動と同時に現れるゲージ。このゲージの時間内に限りOCを実行でき、制限時間は発動時のレベルによって変化する

ZERO2の目玉システムのオリジナルコンボ。感覚的には手動のSCで、発動は簡単だがその後技を当てるのが少々難しいという、SCとは相反する特徴を持っている。仕組みとして、発動時に発光するのはSCと同じで(効果が若干異なる)、そのあと自分の動作速度が速くなる。そこから出す技は空中の相手にもヒットするのだ。

オリジナルコンボの弱点

使い方によってはSCを凌駕する威力を持つOCだが、実に様々な弱点が存在する。まず、OC動作後は現在蓄積されているゲージを全て消費してしまう。そして動作中はガードすることができない。さらに自動的に前進してしまい、この時許される行為は、しゃがむことと技を出すことの2点だけに限られる。ジャンプ中にもOCを発動できるが、その後着地してしまえば2度と宙へは跳べない（必殺技は除く）のだ。自動的に前進というのは相手の背後へ行っても同じで、振り向くことはできない。と、弱点は多いが、使い方しだいで十分補っていける。

スタスタスタ…と逃げるかのように前進。けど、反撃を受けないためにも歩くしかない。

ガードできないので遠くから発動するとこうなってしまう。

出始めの無敵を利用すると？

対空技潰し

出始めの一瞬はSC同様に無敵。ゲージが多いほど無敵時間は長いが、十分引き付けてから発動するようにしたい。

飛び道具

全身が無敵なのだから、飛び道具を抜けることも可能。しかし、それためにはレベル2近くのゲージが必要だ。

対空技

相手の跳び込み攻撃に合わせるように発動すれば対空技にもなる。無敵で攻撃をかわしてすぐに反撃に移ろう。

その他にも

OC発動時には「相手をのけぞらす」という能力もある。攻撃を出そうとしているときやガードしていない状態のときに目前でOCを発動すると、相手はのけぞり状態になり、こちらの攻撃が入りやすくなる。これは地上にいる相手にだけ有効だ。　また、OCはジャンプ中にも発動できるが、このとき空中では何度も技を出せるようになる。もちろん空中で出せる必殺技も連続的で複数回出せ、そのまま地上の連続技へ繋げられる。

BEST ORIGINAL COMBO

しゃがみ強Ⓚ

必殺技

ダンのレベル1。まず連続技を入れやすくするために足払いで相手を浮かす。そして威力の大きい必殺技を2発叩き込む。

必殺技

最後も必殺技だが…

すると丁度制限時間が切れるので、その寸前で連続ヒットする必殺技を決める。威力大だ。

狙いどころは？

上で紹介したように出始めの無敵を利用するのが基本的な使い方となる。のけぞらす能力を活用するなら跳び込み攻撃ヒット後に発動して、そのまま連続技に繋げるよう。また、相手の目前まで歩いて接近して、反撃に合わせて発動する手も有効だ。発動直後に相手の基本技で潰されたとしてもゲージはかなり残るので、再度発動するのも意外性があってよい。とにかく発動するときは相手の目前に位置することが大事。相手の体力が少ないときなら、遠距離から発動して飛び道具を連発してもいい。

オリジナルコンボおまけ話

業務用のZERO2では、ソドムのシラハキャッチでOCの中段攻撃を掴んだあと、相手のOC状態が継続され続けるという現象があった。凄まじい連続技ができるのだが、一種のバグなのでサターン版では取り除かれている。

サンプル版のROMでもすでに排除されていた。それはそれでちょっと残念!?

「見えた!! ついに僕は光の正体を掴むことができた。空に浮かぶKOの文字も心地好く眺めていられるよ。とても不思議な気分だ」

技の能力に合う使い方を目指そう

スーパーコンボゲージを使用する３種類の光る特殊な技。ここまでの記事で、その各々がまったく異なる性質を持つことをわかっていただけはず。同時に、スーパーコンボゲージの存在で対戦における攻守の駆け引きに無数のドラマが生まれてくることもお伝えできたと自負している。無論、ただ使い方を覚えただけで勝利を握ることはできない。技の能力とその使い方を覚えるのは基本中の基本で、それらを状況に合わせて臨機応変に使い分けられる感性を養う必要があるのだ。実戦を積まないと強くなれないところが、格闘ゲームの現実的で面白い要素なのである。

いよいよ発売日も間近。サタマガは今後の記事でも読者諸氏の役に立つ情報をお伝えしていく予定なので、いまいち勝率が悪い方も諦めずに精進していただきたい。熟練者の方々も無用の長物と読み飛ばさず、さらなる実力向上のために参考にしてほしい。最後になったが、ZERO2でよく使われる攻め方に対するゲージを使った対処法を右の図にまとめてみた。これは攻められ側の対処法だが、攻め側にもさらに対処法がある。跳び込み時には空中からOC、ZEROカウンターにはキャンセルSCといった具合に。どれを選択するかでプレイヤーの技量があらわれるだろう。

攻め側

守り側

ORIGINAL COMBO

ZERO COUNTER

SUPER COMBO

ストリートファイターシリーズの過去と未来

- ストリートファイター
- ストリートファイター2
- ストリートファイター2ダッシュ
- ストリートファイター2ターボ
- スーパーストリートファイター
- スーパーストリートファイターX
- ストリートファイターZERO

最新作 ストリートファイターZERO2

そして……

ついに2の壁を越え3へ!!

去る8月8日、新宿住友ビルにおいて、カプコンの新ハード「CPシステムⅢ」の発表会が行われた。対応第１弾ソフト『ウォーザード』が展示され、アーケードの新作『ストリートファイターZERO2ALPHA』もラインナップ。そして、気になる『ストリートファイターⅢ』。ビデオのみの出展で約10秒間ほどだったものの、ついにその姿を現したのだ！

ビデオのみの出展とはいえ、順調な開発状況が感じられる。やはりキャラクターはリュウとケン以外一新。春麗ファンは悲しい……。

俺の（私の）何が悪いんだ教えてくれ!!

募集開始

対戦で悩み事を抱えている貴方の朗報。ZERO2の対戦にまつわる悩み事に、現役格闘ゲーマー達が親身になって打開策を考えるぞ。基本的には悩み事の趣旨は問わないので、対戦に関ること以外に疑問などでもいい。何故さくらは女子高生のくせに一流の格闘家と同じ技を使えるのか？など（カプコンさんそのときはヨロシク）。

それと同時に時期が時期だけに、コスプレも募集してみる（なんの時期なんだ？）。これは本人もしくは本人の承諾を得たものに限らせていただく。また、できれば自己PRも添えてほしい。「俺様以上のナッシュ様はいねぇぜ」「バーディに似た彼氏募集」などなど。お待ちしています～。

こんな症状の方に効く！

- 確実に負けるキャラがいる
- ハメに勝てない
- 待ちに勝てない
- キャラがちゃんと動かない
- なにもかもうまくいかない

あて先

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町
24-1 ソフトバンク
セガサターンマガジン編集部
「俺（私）何係」まで

ENEMY ZERO CREATOR'S TALK—④

特報!! SPECIAL REPORT

7月末、ロンドンで『E0』のBGMのレコーディングが行われた。今回は、飯野氏にその時の模様をうかがってみよう。

優れた曲が、優れた〝BGM〟とは限らない

「ロンドンの雰囲気が好き。暗くて、少し湿っている感覚が」

編：イギリスはいかがでしたか？

「ハードスケジュールで楽しむところじゃ(笑)。土曜に行って、火曜の朝帰ってきて、しかもその日の12時にはセガで会議というなんだかワケわかんない感じ（笑)。まあでも、今回も肌寒い感じで、霧が出てて、いい旅行になりました。僕ね、そういうロンドンの雰囲気が大好きなんですよ。ロンドンの持っている暗さがね。リヴァプールで成功したビートルズが、ロンドンに来て、詩的で暗くなっていく。そういう場所ですよね、あそこは。あと、よく飯がうまくないって言われるけど、おいしいところはおいしいんだよね。さすがにカレーはうまいですよ。昔はインドを植民地にしていた国だから(笑)。

で、何をしてきたかって言うと、『E0』で使う音楽のピアノスケッチをマイケル＝ナイマンに弾いてもらって、レコーディングしてきたんですよ。彼には『E0』に使う曲を16曲つくってもらいます。〝ローラのテーマ〞〝エネミー・ゼロ〞〝愛のテーマ〞〝デジタルの悲しみ〞この４つをモチーフにした曲を、４バリエーションずつつくってもらうんです。で、どのモチーフの曲もバリエーションのうちの１つがピアノなんです。今回は、そのピアノの曲をレコーディングしに行ったというわけですね。

特筆すべきことは、ビートルズが愛用していたスタジオ、アビーロードで撮ってきたこと。僕らがレコーディングしてる最中も、観光客が写真撮ってましたよ(笑)。アビーロードでマイケル＝ナイマンを使うってのは、任天堂の宮本さんと『マリオブラザーズ』で対戦するくらいすごいことなんです。ちょっと違うか(笑)。9月には残りの曲もレコーディングしてきます。これもナイマンのバンドに演奏してもらいます」

〝監督〞飯野賢治と〝作曲家〞マイケル＝ナイマン

「マイケル＝ナイマンって映画音楽の作曲家なんですよ。読者の皆さんもどこかで曲を聞いているかもしれませんね。最近評判になった作品では『ピアノレッスン』なんかがあります。そうですね、彼の曲って素直なん感じなんです。素直な中に難解な部分があったり、小学生の音楽のような単純な部分があったり。場面場面の雰囲気を監督から受けとって、素直に曲にできる人って少ないですよね。……でもナイマンってピアノが上手いんだか下手なんだかわかんないんだよね（笑)。ミスタッチとかするし。でもそれを彼に言うことって、マッカートニーに歌唱指導したりとか、ピカソにこの絵はこうした方がいいんじゃないかとか言うような世界なわけですよ。直したらナイマンじゃなくなってしまうのかもしれないし(笑)。そういう意味で面白いレコーディングでした。〝愛のテーマ〞だけはメロディアスでしたけど、あとはなかなかBGMBGMした感じで、オーケストラにアレン

- ●ワープ
- ●12月発売予定
- ●6,800円
- ●インタラクティブムービー
- ●4枚組

Michael Nyman

イギリスのみならず、世界に名を轟かす映画音楽界の重鎮。彼の東京・オーチャードホール（9／13、14）での公演チケットをペアで２組にプレゼント。葉書に住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記して〒115　東京都北区赤羽２－４－14　スリーコム内「ナイマンチケットプレゼント　セガサターンマガジン」係まで。

「彼は監督のイメージを、素直に曲にできる人」（飯野）

ジされるのが楽しみですね。

実は、ナイマン以外にも音楽の候補はあったんです。もっと一般にも有名な人を使った方がセールスもいいでしょうし。でも変に名前がある人より、ナイマンの方が圧倒的にいいBGMをつくるんです。だからこそ、皆さんにぜひとも聞いてほしいんですよ。でも、SFってこともあって、最初ナイマンに『ジョン＝ウィリアムズ（注：『スターウォーズ』『スーパーマン』の映画音楽の作曲者）にでも頼めよ』って言われましたよ（笑）。でも、僕が『そういう曲はいりません！』って頼んだらなんとか承知してくれて。まったく逆なんです、そういったSFSFした曲とは。静かで、悲しくて、切なくて。辛い感じ。ジャジャーンって感じはまったくないんです。CGでは表現しきれない、キャラクターの内面のようなものを描く際に助けになるような曲です。『Dの食卓』の音楽の路線がありますよね。ナイマンってその元祖みたいな人なんですよ。身近な例をあげるとすれば、『料理の鉄人』で勝者を発表する前に流れるピアノの曲がありますよね。高音でゆっくりと刻むような感じの。あれもナイマンの曲なんですよ」

編：氏とはどんなお話をしてきましたか？

「あんまりないですね。お互いに緊張関係にあるんです。向こうにとって、僕は〝監督〟なわけですから。向こうの人って、監督の意見とかすごく尊重するんですよ。僕なんかでもジョージ＝ルーカスとかベルナルド＝ベルトリッチと同列に扱ってくれる。いやほんと（笑）。曲を聴いているときの僕の顔までも見てるんですよね。こういうときは手みやげ持参で行くんだけど、今回はビジネスに徹しておみやげはなし。いい意味で厳しくいきたいですからね」

編：オーケストラバージョンの編曲は、ナイマン氏に依頼なさるんですか？

「ええ。まあでも、けっこう少編成になるのかな。曲によっても違うんですけどね。アップテンポの曲だとトロンボーンとかバリトンサックスとかが入ってくるんで、楽器の数はけっこうな数になると思うんですけど。基本的には切なげな感じ。５人で演奏する曲もあれば、30人程度の編成でやる曲もありますね。〝迫力〟じゃなくて〝鳴り〟で勝負をしたい。あっちのスタジオは天井高いから音響も申し分ないですし。僕らが『Dの食卓』のときに行ったモースフィルムスタジオってのもそうだったしね。まあでも、ゲーム中はそんなに曲を気にしてほしくないんです。〝BGM〟ですから、あくまでも。サントラが出るはずなので、これをじっくりと聴いてほしいな。

ピアノに向かうマイケル＝ナイマン氏。その姿には英国人らしい品位が漂う。ピアノ演奏の技量もすばらしく、微妙なテンポの崩れや、鍵盤のミスタッチも彼の味として認めざるを得ないほどである。

WORLD HEROES PERFECT

特報!! SPECIAL REPORT

必勝！ WHP夏の陣はこう勝ち抜け！

●SNK/ADK
●発売中
●6,800円
●対戦格闘

世界の英雄達で繰り広げられるドリームバトル。それがWHPだ。今回は対戦のワンポイントアドバイスをお届けする。各キャラの必殺技やガード崩し技などの詳細はキャラクターズファイルを参照してほしい。

HANZO HATTORI

2段ジャンプを活用して闘おう

ハンゾウとフウマの両忍者の特徴はすばやい動きと2段ジャンプ。後者は空中で再び跳ぶことができるうえに2回目のジャンプは跳ぶ方向を指定できる。そのため、1回目の跳び込みで相手の対空技を誘い、2回目の垂直ジャンプでそれを避けつつ反撃するフェイントなどが有効。

地上ではダッシュしゃがみ中Kか光竜破で接近し、疾風の術で果敢に攻める。相手をめくるときは強Kがいい。

基本連続技 ▶跳び込み強K→立ち強P→烈光斬

KOTARO FUUMA

基本はハンゾウと同じだが……

2段ジャンプを使って相手を翻弄し、隙あらば連続技を狙う戦法がハンゾウと同様に有力となる。地上でも同じく、ダッシュ中K→烈風斬を基本に、ダッシュ炎竜破などを混ぜて攻めていこう。必殺技を出すフリをするエクストラアタックは常に多用し、中に本物の烈風斬も折り混ぜていく。相手が跳び込んできたら炎竜破で落そう。究極奥義は最後の爆炎を空中ガードできない爆裂究極拳を多用する。

基本連続技 ▶跳び込み強K→立ち強P→弱炎竜破

DRAGON

機動力を武器に果敢に攻めよう

ダッシュしゃがみ強K→飛足刀を軸に闘う。相手がダッシュに反応して反撃を出すようになったところで、ダッシュ竜閃撃を狙っていく。相手のガードが固いときは跳び込み強Kでめくりからの連続技か、跳び込み攻撃を出さずに着地してしゃがみ中K→飛足刀のガード方向の2択を仕掛けよう。コマンドが簡単な究極奥義はガードされると確実に反撃される。普段から挑発を多用すれば悟られにくい。

基本連続技 ▶跳び込み強P→立ち強K→飛足刀

JYANNE

相手に反撃させる隙を与えるな

ダッシュ速度はやや遅めだが、相手に接近するには支障はないはず。剣によるPの攻撃はどれも強力で、相手の攻撃の出鼻を潰すなら立ち弱P、足元をすくうならしゃがみ強Pと使い分けよう。特殊技のスライディングは飛び道具を抜けることもでき、ジャスティスソードの溜めも温存できる。めくるなら強Kが適しており、そこからしゃがみ弱K連打→立ち弱P→フラッシュソード（削り）が強烈だ。

基本連続技 ▶跳び込み強K→立ち中P→フラッシュソード

J.CARN

強烈な必殺技と特殊な通常技が特徴

跳び込み強Kは2回攻撃するので、相手のガード方向を惑わせられる。ヒットしたら連続技をつなぎ、ガードされたら足払いを潰すことのできるしゃがみ中Pでフォローするか、目前から登り強Kで奇襲しよう。また、溜めを作っておいて、相手が跳び込んできたら蒙虎大発破、動かない相手には蒙虎覇極道で削るのもいい。必殺技はどれもガード後の隙が少ないので積極的に使うこと。

基本連続技 ▶跳び込み強K→しゃがみ中K→蒙虎覇極道

MUSCLE POWER

エクストラアタックを使いこなせ

まずは、相手に投げ技を決めるために、マッスルボンバーやスーパードロップキックで接近戦へ持ち込もう。狙う投げ技は主にマッスルホールドだ。この技は通常技をキャンセルすることはできるが、連続技として成立しないので、通常技をガードさせたあと一瞬間をおいてから出すこと。破壊力のあるトルネードブリーカーも狙いたいがコマンド入力が難しい。めくり強Pや弱攻撃を重ねたあとに狙え。

基本連続技 ▶跳び込み強K→立ち強K→スーパードロップキック

BROCKEN

相手を近づけないように闘おう

相手を接近させないように闘いたいが、そこまで圧倒的なリーチには恵まれていないので、ダッシュをうまく活用して間合いを微調整する必要がある。基本的には強Kやしゃがみ強Pといった適度に長い攻撃で牽制し、跳び込まれたらハリケーンアームや後方ジャンプ攻撃で迎撃していく。上下に撃ち分けられる飛び道具も、意外と隙が大きいので多用できない。体力が赤くなったら究極奥義を乱発だ。

基本連続技 ▶立ち強P（ダッシュ）→しゃがみ強P

RASPUTIN

基本は跳ばせて落とす

攻めるときはダッシュしゃがみ中P→ファイヤーボールを軸に、跳び込まれると思ったらダッシュ強Kを出していく。待つ場合はファイヤーボールで牽制し、対空に立ち強Pを使う。結論として、この待ち戦法で相手のいらだちを誘い、冷静な判断を下せなくなった所で攻めるといった起伏のある戦法が好ましい。通常技、特に強攻撃の判定が強いので、牽制しながらじわじわ追い詰めていくことも可能。

基本連続技 ▶跳び込み強P→十字キー前強P→愛のコサックキック

締め切り！『WHPなんでも来い』

WHPに関るモノならなんでも募集していた「ワー来い」もいよいよ締め切り。短期間の募集だったためか、手作り系は少なくイラストが多かった。その中でも特にリョウコが大人気。逆にジャンヌのイラストが1枚もなかったことには驚かされた。イラストの他には同人誌なども多く、さすがに掲載はできないがWHPへの愛がひしひしと感じられる作品ばかりだったぞ。ここではその中から優秀なモノをチョイス。応募ありがとう！

静岡県 虹男

やたらとセクシィなリョウコちゃん。とても丁寧に色が塗られた作品。ヤワラちゃんは銀だったが、この作品は金メダル！

イラスト

長野県 井上大子

かわいいキッド。他にも2点あったがこれが一番のお気に入り。

兵庫県 神谷和典

個人的に採用させていただいた作品。僕のメインキャラが2人。

東京都 ラールベー

インパクトの強さで採用。この仮面の下には美麗な素顔が…。

歌

『キャプテン★キッド』

作詞 封真

Woo Woo Woo Woo……
俺様は海賊キャプテン・キッド
右手にラム酒左手に黄金
七つの大海原をすすむ～
Woo Woo Woo Woo……
世界一強く～
カッコイイ男～
それが俺様
キャプテン キャプテン
キャプテン キッド
Woo Woo Woo Woo……

もっとも告知が遅れた募集だったが、ギリギリで間に合った作品。歌詞に特別光るものは感じられないが、キッドの雰囲気がよく表現されている。元ネタはなんだろ？

SHURA
地味な闘い方が好きな人へ

とにかく破壊力のある豪快な海の男。ブリザードプレスとトールハンマーで一定の間合いを保ちつつ攻め、方向キー前強Pで牽制していくのが基本。対空にもなるロングホーンは接近戦に持ち込まれたときに出せるようにしておき、相手の攻撃に割り込むように狙おう。相手を転倒させたらダッシュで接近し、めくり強K→立ち強P×2→弱トールハンマーの連続技を積極的に狙っていきたい。

基本連続技 ▶跳び込み強P→立ち強P→弱トールハンマー

ERICK
通常技の判定が強烈だ

さして特殊な戦法があるわけでもなく、タイガーファングとタイガークローを駆使して地味に闘っていくことになる。ダッシュ強Kからダブルニーキックが連続技となるので狙ってみよう。エクストラアタックのタイガーパンチはしゃがみガードできない技なので、ダッシュ立ち中Kにキャンセルするなどして意表を突こう。対空にはムエタイキックを使おう。画面上部では空中制御が可能だ。

基本連続技 ▶跳び込み強K→立ち中K→タイガークロー

MUDMAN
落ち着いたら負け

マッドマンの特徴はジャンプが速いこと。また、空中制御が得意で、滞空時間を伸ばすならエクストラアタックを、逆に滞空時間を短くしたいならジャンプ弱Kを出そう。方向キーを斜め上へ入れながら弱Kを連打すると…。それらの技で相手を困惑させて狙うのは跳び込み（めくり強K）からの連続技で、強のマッドカッターの破壊力は魅力的だ。2種類の飛び道具は使い分けないと反撃の的になるぞ。

基本連続技 ▶跳び込み強P→立ち中P→強マッドカッター

J・MAX
破壊力は抜群だが……

破壊力の代償は体が大きく動きが鈍いといった致命的なもの。それでも飛び道具をキャッチするエクストラアタックのおかげで、跳ばせて落す戦術は恐くはない。あとはいかに相手にダメージを与えるかだ。狙うはもちろん連続技。ダッシュ強Kからの弱ショルダーチャージングクラッシュが基本。相手を転倒させたらダッシュして接近し、めくり強Kからの連続技を、ガードされたら投げ技を狙おう。

基本連続技 ▶跳び込み強K→立ち強K→弱ショルダーチャージングクラッシュ

RYOKO IZUMO
打撃技で攻め、隙あらば投げる

出が速く判定の強い通常技が実戦で役に立つ。その長所を活かすために、接近戦を挑むのが好ましい。接近にはダッシュ、ジャンプの他に掌底破も使える。実はこの技、掌底が出る前なら必殺技でキャンセルが可能で、ガードを固めている相手には二段背負い投げを決めることもできる。ここでゲージが溜まっているなら、相手の反撃を読んで戊殺掌を出すのもよい。絶えず投げを狙って攻めていこう。

基本連続技 ▶跳び込み強K→立ち強K→強居合蹴り

C・KIDD
攻めるも待つもご自由に

シャークナックルを放ち、跳び込まれたらしゃがみ強Pや立ち強Kで落とし、ガードを固めているならダッシュ強P→パイレーツシップやハイパーヤクザキックで攻めていく。接近したらめくり強Kからの連続技を狙うか、シャークアッパーを溜めつつしゃがみ中Kで牽制していこう。めくり強Kからは、しゃがみ強P→エクストラアタック→しゃがみ強P→パイレーツシップが威力絶大だ。

基本連続技 ▶跳び込み強K→立ち強P→パイレーツシップ

JACK
ダッシュ攻撃からの攻めが基本

攻めの要は攻撃判定の大きいダッシュ強K。これがヒットしたらニースマッシャーで追加攻撃する。ガードされたときはしゃがみ中Kで牽制し、間合いが離れたら再びダッシュ強Kに移行しよう。相手を転倒させたあとはジャンプ中Pでめくりか否かの2択を強要するといい。また、中距離から跳び込むときは、まず上昇時に弱Pを出して下降時に中Kを出すと攻撃に切れ目がなくていいぞ。

基本連続技 ▶跳び込み中K→立ち強K→ニースマッシャー

RYOFU
リーチは長いが実は攻めキャラ

槍を使った攻撃はリーチが長く攻撃力も高い。実戦で使えるのは立ち中Pと立ち強Kだ。遠距離ではそれらの攻撃で牽制していく。隙があればエクストラアタックで攻撃力を増しておこう。跳び込まれたときに一応立ち強Pが対空攻撃になるが、あまり近いと当たらないぞ。相手の守りが固いときは、1回のジャンプで登り中P降り中Pと2回攻撃を出して接近していこう。接近したら弱技で牽制だ。

基本連続技 ▶跳び込み強P→しゃがみ強P

GOKUU
有効な攻め手に欠ける弱点をもつ

移動速度や技の動作も速いのだが、リーチが短いうえに判定が弱いので、いまいち攻め手に欠ける。攻めの要となるのは相手の足払いに当たらないダッシュ強Kで、これをガードされたらしゃがみ中Pを出す。しゃがみ中Pは相手のガードを弾くので、少し歩いて立ち強P→飛閃棍の連続技を決めよう。このくり返しが基本だ。動作の速い弱攻撃を出しながら歩くのも、相手を固めるいい手段になる。

基本連続技 ▶跳び込み強K→立ち強P→弱飛閃棍

ZEUS
好きなように闘ってよい

メガトンパンチがまともに当たれば勝負は決まるので絶えず狙っていこう。相手がガードを固めて動かないときはダッシュ強キック→メガトンパンチで体力を削っていこう。無敵時間の長いギガスマッシャーは対空に使え。

NEO DIO
攻め出したら止まらない

なにをやっても強いのだが、跳び込むときには強K、接近するときにはダッシュ強Kや強のスライドブレードを使うといい。必殺技で多用できるソニックセイバーとグランドセイバーはダッシュ強Kからキャンセルして出そう。

WORLD HEROES PERFECT

ワールドヒーローズパーフェクト発売記念
開発者インタビュー

サターン移植チームリーダー 第1開発室 苗村利明氏

業務用のWHPのメインプログラマーで、移植チームのリーダー。移植が終わってリフレッシュしたら、次回作を頼みますよ！

編集部：なぜ、今WHPなのですか？」
苗村：閉塞と混迷、秩序の崩壊、虚構と欺瞞が溢れる現代社会へのアンチテーゼがこのシリーズの存在意義です。嘘です。
　サターン移植第一弾として最も有名なシリーズの最新作が選択された、といえばそれまでですが、本作品は元々『パーフェクト』の名のもとに今までに出てきた16人のキャラでどこまでできるか？」を追求した作品で、単に〝新しい〟というより〝集大成〟という意味合いが強いんです。作り手の愛着も強いし、サターンユーザーの皆さんに、このシリーズ集大成版で遊んで頂きたかったのです。
編：続編の予定は？
苗村：今は予定はありません。
編：ボツキャラはありますか？
苗村：一作目からアイディアとして出されてはボツにされ続けた〝永遠のボツキャラ・ナイチンゲール〟がいます。
編：マッドマンの素顔とは？
苗村：神秘のベールに包まれており、謎です。仮面の下は美形であらねば、という闇の掟があるという噂もありますが。
編：ジャンヌにしばかれたい人は？
苗村：本人の目の前で「嫁き遅れ」とか「●×※■」とか言ってみては？
編：リョウコの負けポーズがイイですね。
苗村：あれは「闘いに負けた少女の胸が痛んでいる」のです。
編：ラスプーチンの究極奥義の中では何が行われているのでしょうか？
苗村：秘密の花園というくらいなので秘密なのでしょう。愛を尽くした改心への説得が行われていると推測されますね。
編：最後に読者のみなさんに一言。
苗村：このシリーズ特有のノリについては、EXファイルでフォローしています。EXカラー等の追加で、ネオジオ版を持っている人でも、もう一度楽しめます。練り込んだシステムとバランスにも目を向けて貰えると嬉しいですね。そうそう、ネオディオとゼウスのデタラメな強さはサービスです（笑）。格闘マニアの多いサターンユーザーなら喜んで貰えますか？

●セガ
●10月発売予定
●6,800円
●タクティカルRPG
●全年齢推奨

続々と明かされる新システム

徐々に完成度も高まり、着々と完成へと近づいてきている「リグロード サーガ2」。今回は、開発真っ最中の現場から届いた写真をもとに、新たな画面を紹介しよう。今回公開するのは、ミュウ達主人公キャラに用意された技の一部。前作から格段の進歩を遂げ、1枚絵としても通用するほど美しくなった画面を、じっくりと堪能してほしい。

また、今回はついに「2」で新たに導入されたシステム、地形の高低差での効果を表す写真も入手!! より深いものとなったタクティカルバトルの片鱗を垣間見てくれ!

新たに公開された「技」を見よ!

新たに公開されたミュウ達3人のスキル技。動くとさらにすごいはず!

ミュウ メガストライク

身体を回転させながら、剣先から発する光で、一気に敵を斬りつける。見た目にも派手で、非常に強力そうな技だ。

前作で主人公アーサーが使用していた「ストライク」系の技に、よく似たグラフィック。もしかすると同系列の技なのだろうか?

写真から察するに、複数の敵に同時にダメージを与えられる技のようだ。

裂!

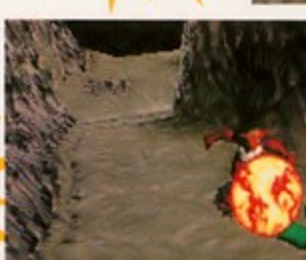
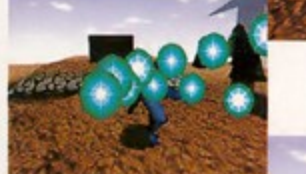
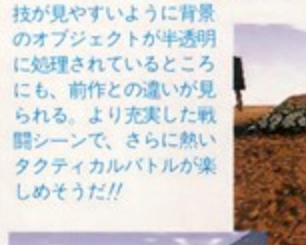
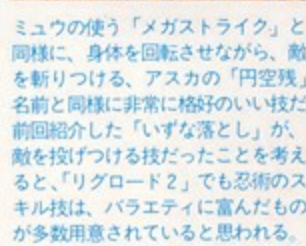
ラスティ ファイアーボール

前作では、ヒロインのエリーゼが最初から使えた魔法。火の玉を敵に投げつける技だ。ということは、ラスティは技をひらめくと「サンダー」や「フリージング」といった高度の魔法が使えるようになるのだろうか?

映画のような凝ったカメラワークにも注目!!

アスカ 円空斬

ミュウの使う「メガストライク」と同様に、身体を回転させながら、敵を斬りつける、アスカの「円空残」。名前と同様に非常に格好のいい技だ。前回紹介した「いずな落とし」が、敵を投げつける技だったことを考えると、「リグロード2」でも忍術のスキル技は、バラエティに富んだものが多数用意されていると思われる。

技が見やすいように背景のオブジェクトが半透明に処理されているところにも、前作との違いが見られる。より充実した戦闘シーンで、さらに熱いタクティカルバトルが楽しめそうだ!!

斬!

4人目の仲間登場!
その名も式神「ナズナ」

新たに公開されたミュウ達の仲間「ナズナ」は、前作に登場したアケビやクロヤシャと同じ式神だ。前作の2人は、忍者ムサシによって人間界と異なる次元から召喚された式神だった。だがこのナズナは、自らの意志で人間界にやってきた根無しの式神なのだ。通常、式神は、呼び出した人間界の召喚者と契約を交わして従属することになるが、ナズナの場合は、純粋にアスカへの好意による関係のようだ。これは非常に特異な関係だが、アスカの、先代の月組首領であったムサシより引き継いだ才能によるところが大きいようだ。

属性:式神、女性
職業:式神
スキル:弓、特殊魔法、防御

ナズナの特殊魔法「アースモール」

ナズナは弓のスキルの他に、特殊魔法のスキルを持っている。ここで紹介する「アースモール」もその特殊魔法のひとつだ。この魔法は前作にもあったもので、地形を盛り上げる技だ。しかし、前作とは違った使い方が……!!

呪文を唱えると…

ナズナが両手を空に掲げて呪文を唱えると、みるみるうちに地形が盛り上がっていく。

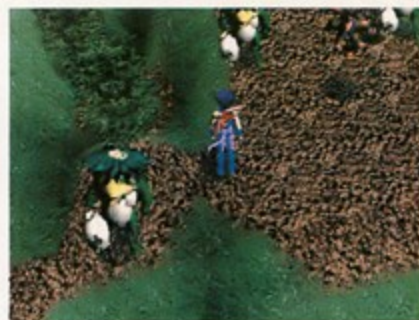
地面が盛り上がる

特殊魔法「アースモール」の用法は、盛り上げた地形を壁にして、敵の攻撃を防いだり、敵の移動を制限したりするというもの。もちろん、敵もまったく同じ技を使ってくるので注意が必要だ。さらに今回は前作にはなかった使い方が用意されている。詳しいことは右の記事に書いてあるので、急いで読むべし!!

新システム 高低差による攻撃

今回の「リグロード2」では、高低差がより重要な意味を持つ……というのは前回書いたとおり。そのシステムのおかげで、「アースモール」の魔法は、別の使い方ができるようになった。すなわち、アースモールを敵の足元に対して使うことで、盛り上げた地形から滑り落としてダメージを与えることができるのだ。

落下によるダメージ

この3枚の写真は、左の技の連続写真からの続き。盛り上がった地形によって落下した敵が滑り落ちる様子だ。

敵が滑り落ちた先に足場が無ければ即死となる。これは使えそうだ!

落下した敵が24ポイントのダメージを受けているのがわかる。敵も同じ技を使うぞ!

発売日も見えてきた!?

バーチャコップ2

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度―40%

- ●セガ
- ●発売日未定
- ●価格未定
- ●バーチャガン対応

発売は前作同様11月!? 東京ゲームショウでは、ステージ1と2のほぼ完成版が出展中だから、そのデキを直に確かめに行くのもいいぞ。夏が終われば、発売までもうすぐだ?

ステージ2まで完成!!

完全移植に期待のかかる「バーチャコップ2」。前号のステージ2前半〜左ルートに引き続き、今回は分岐後の右ルートが完成。ステージ1のボスの攻撃シーンなども公開され、これで全体のほぼ2/3近くができあがってきたことになる。このペースなら、次号あたりで未公開のステージ3の画面も見ることができるだろう。現在開催中の東京ゲームショウでは、ステージ1、2を遊べるバージョンが出ているから、行ける人はスリルあふれるこのステージをぜひ味わってほしい。発売までもう待てない!

右ルートはブリッジの攻防!

ステージ2右ルートの後半は、操舵室でのバトルになる。演出的に左コースよりもハードで動きが激しいぞ。後方の舵輪は撃てば回転も。

ショップを経由してブリッジへ突入。ステージもいよいよ大詰めだ。

ドアを開けると客室に敵がっ!!

右ルートのメインは客室をひとつひとつ探索してまわるシーンだ。ドアを蹴破ると敵が左右から転がり出してくるぞ。撃つのはそれほど難しくないが、結構数が多いので、しっかり狙わないとリロードが間にあわなくなる。敵のバリエーションも非常に豊富だから、1人ずつ確実に狙っていこう。

コントロールルーム突入!

ブリッジ前のコントロールルームも敵が占拠している。下からも敵が!

逃げまどう市長

このステージの主役である市長。何度も画面に登場し、プレイヤーを困らせてくれるぞ(?)。

ほぼ完成してきたステージ1～2を再チェック！

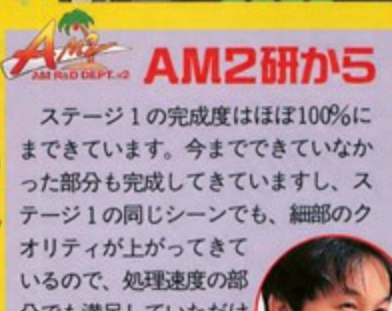
STAGE 1 カーチェイスが熱い!!

ステージ１は現在すでにほとんどが完成している。宝石店からカーチェイス、住宅街での戦い、分岐からのチェイス、そして工事現場での攻防と続き、ボスのブルが登場する。特に分岐からの左右のコースはまったく異なった迫力があるから、２度、３度目はどちらもぜひ見ておこう。

大迫力の激突シーン。車が炎上する迫力はアーケード版以上!?

2台目に出現するバイカーは、後ろ向きに狙ってくる。要注意。

煙を上げて道をふさぐポリスカー。左右どちらかを選べ！

ビル上の看板に注目。じつはサターン版のスタッフの顔だとか。

ついにブルが攻撃を開始した。この後、ドラム缶や木箱を投げてくるシーンももちろんあるぞ。

AM2研から

ステージ１の完成度はほぼ100%にまできています。今までできていなかった部分も完成してきていますし、ステージ１の同じシーンでも、細部のクオリティが上がってきているので、処理速度の部分でも満足していただけると思います（須見）。

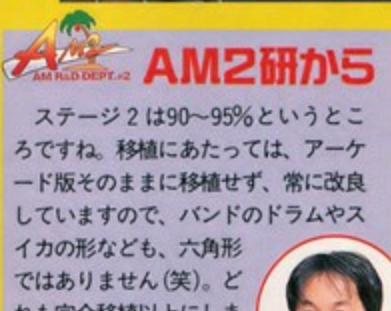
STAGE 2 豪華客船内をつき進め！

ステージ２は、追われる市長を護衛しながら豪華客船の中へ。ステージ１と同じようにヘリコプターとアイテムはまだ入っていないが、分岐までのコースはすでにほぼ完成している。客船ターミナルから客船内部へ、パーティー会場を経由して分岐点へと向かえ。破壊しまくれ!?

巨大な船体が見えている埠頭の入り口には、すでに敵が！

客船に突入後はパーティ会場へ。テーブルの陰から撃ってくるぞ。

ターミナルのロビーも敵であふれている。迷わず撃て!!

左ルートのデッキに行くにはバーやキッチンを経由していく。

パーティー会場にS.S.T.バンド登場!? ステージ２は細かく作り込まれたオブジェクトに注目。

AM2研から

ステージ２は90～95%というところですね。移植にあたっては、アーケード版そのままに移植せず、常に改良していますので、バンドのドラムやスイカの形なども、六角形ではありません（笑）。どれも完全移植以上にしますので、ご期待を（須見）。

ブリッジの先には多数のボスが！

ブリッジに入るまでは物陰から撃ってくる敵がかなり手ごわい。

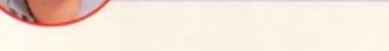
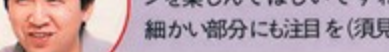
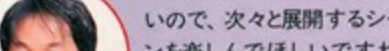
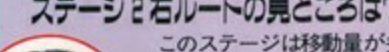
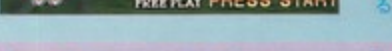
通路にも敵が次々と出現してくる。息をつくヒマもないぞ。

ついにブリッジ入り口に到着。まずは２人の護衛をやっつけろ。

このブリッジで敵を一層すると、いよいよボスの登場だ。

AM2研から
ステージ２右ルートの見どころは？

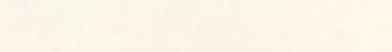
このステージは移動量が多いので、次々と展開するシーンを楽しんでほしいですね。細かい部分にも注目を（須見）。

アーケード版

開発チェック！ ステージ３も完全再現します

ステージ３は、地下鉄入り口ぐらいのところまでできているのですが、なにしろ途中の分岐もなく、全体的にデカいステージになっているので、大変のひとことですね（笑）。まだやってみなければわからない部分も多いのですが、ゲームショウでは一部にグロー処理をしたものも出していたりしますので、こちらも見てやってください。完成度もいい感じです。

AM2研「バーチャコップ2」開発チーフ 須見昌之氏

ショウ当日は会場に行く予定という須見氏。見かけたら話しかけよう！

さらに熱い３面。あの臨場感がどこまで再現できるか。３面ボスはガース・ブラッドレーだ。

特報!! SPECIAL REPORT

NiGHTS into dreams...

「ナイツ」

●セガ●発売中
●5,800円●アクションゲーム
●セガマルチコントローラー対応

夏休みももうすぐ終わりだけど、長かったナイツとのつきあいもこれがファイナル。有終の美を飾るべく、ラストドリームを最終チェックだ！

～ナイツファイナルスペシャル～
最終ドリームをソニックチームと大接近！

最後のドリームは現実と夢の中間のような世界。ナイトピアではなく、エリオットとクラリスが住むツインシーズの上空だ。シーズタワーのてっぺんに閉じこめられたナイツと同化しようとした主人公は、ワイズマンの手による結界に弾き飛ばされ、空の孤島に追いやられてしまう。勇気を振り絞って、眼下に飛び降りた瞬間、赤いイデアが奇跡をもたらした!!

発表から約4カ月に渡ってお送りしてきた「ナイツ」の特集もいよいよ最後となった。その記念すべき（？）最終回を飾るのは、最終ドリーム「ツインシーズ」、そして悪夢の世界の創造主ワイズマンである。このゲーム最大のクライマックスを、ソニックチームとともに解説していくぞ。また、最終回スペシャルとして、ソニックチームからのファイナルメッセージやプレゼント、ハイスコアコンテストの途中経過、これまで募集したプレゼントの当選者発表などもあるから見逃せるわけがない!?

ソニックチームからアドバイス

クリアしてもまだまだ遊んでください

「もうかなりの方がゲームを終えられてるようで、エンディングに感動して泣いてしまったというメールも届いていますね。本当に嬉しい限りです。2回目以降は物語の部分以外を楽しんでほしいですね。開発でもまだまだリンクトライアルとかも遊んでますし、A-LIFEも楽しめますので、「ナイツ」のすべてを堪能してみてください（飯塚）」

ソニックチームから最後の登場はメインプランナーの飯塚 隆氏。新婚旅行から帰って現在は次回作に向けて充電中。

CLARIS&ELLIOT FINAL DREAM TWIN SEEDS

ファイナルシリーズ「ツインシーズ」に挑む

それまでとはまったく違う展開が繰り広げられるドリーム。自らの力で飛ぶ喜びを味わおう

これまで明かされずにきた最終ドリームの舞台は、夢と現実の中間である「ツインシーズ」の町。捕らわれたナイツの力を借りることができない主人公は、自らの力で飛び、イデアの力でナイツを救い出そうとする。

ナイツと違い人間の姿で飛ぶときはトゥインクルダスト（星の軌跡）が出ない。ループでアイテムが取れない分、直接取りやすくなっているぞ。

結界に弾き飛ばされてしまうクラリス。空の孤島に取り残された彼女に残された道は、勇気を振り絞って飛ぶことしかなかった。

ツインシーズを飛ぶために…

POINT 1 タイムリミットは180秒

ツインシーズを飛ぶために用意された時間は180秒しかない。４つのコースをクリアしようとも、カウントダウンを始めた時間は戻ることはない。このドリームにおけるタイムオーバーは即ナイトオーバーなので、失敗は許されないのだ。ナイトメアは現れないが、コース２にあるトゲリングや風船によるタイムロスは極力避けなければならない。

上下がないのでアイテムの位置を見失わないように。

POINT 2 チップは復活しない！

各コースのチップは周回して戻ってきても復活しない。コース1のようにブルーチップが20個ちょうどしかないコースでの取り残しは厳禁だ。

特にコースーの後半はチップは確実に取ろう。

左上のチップカウンターにも注目していよう。

ソニックチームからのアドバイス

最後に甦った飛べない鳥の設定

「"飛べない鳥を最後に飛ばせてあげる"という話が開発当初、プロデューサーの中からあがったのですが、ナイツが自由に空を飛ぶことを前面に出したゲームにした時点で、そのコンセプトはなくなってしまいますよね。そこで、最後にエリオットとクラリスにそれを実現させせたんです。天上も地面もない広い空間の中を２人が飛べるのは、他のドリームでは実現できなかったシチュエーションです。ぜひ頑張ってください（飯塚）」

飛べなかった鳥は「勇気」という意識を糧に、大空へと飛び立つのだった……。

NiGHT MARE MASTER WIZE MAN FINAL ATTACK

ナイトメアの創造主、ワイズマン登場！

想像を遥かに超える、雄大で、そして恐ろしい姿の、全知全能の神の存在がついに明らかに！

ツインシーズで結界をついに破った主人公は、悪夢の支配者ワイズマンと対面することになる。その姿は、見る者を圧倒的に威圧するほど強大な一方で、何か神秘的なものも感じさせる不思議な存在だ。その力はあまりにも大きいが、それゆえ、小さなナイツがつけ入るスキはある。それぞれの攻撃を見きわめよう。

ワイズマンが巻き起こした嵐の中を竜巻が何本も飛び去っていく！

エネルギー、隕石、竜巻など、ワイズマンの攻撃方法は非常に多彩だ。その攻撃は強大ではあるが、それぞれに異なったスキが存在する。見きわめるのはそれほど難しくないので、ここだ！ と思ったところでダッシュなどを駆使して、彼のふところへともぐり込もう。

ワイズマンは自らの体のまわりにも結界を張っている。ツインシーズの結界が破れなかったように、それは主人公ひとりの力では到底破ることはできない。パートナーとの力を合わせて初めて、その結界にヒビを入れられるのだ。

ソニックチームからのアドバイス

多彩な攻撃を見て下さい！

「ワイズマンの世界は他のセカンドレベルナイトメアンたちとは趣向の違う世界観を出しているんですよ。世界の創造主としての独特の世界観をまずは楽しんでもらいたいですね。ワイズマンが繰り出す攻撃も神的なものを感じてもらえると思いますし、それイコール単なる攻撃ではなく、エリオットとクラリスにワイズマンが与えた試練として感じていただければと思います（飯塚）」

ソニックチームからのファイナルメッセージ

Vol.11での特別プレゼントには非常に多数の方から応募が殺到。サタマガでの「ナイツ」特集の最後は、その当選者の発表と、ソニックチーム直選の特別賞も掲載しよう。どのハガキにも感動していたぞ。

これがソニックチームと「ナイツ」を開発した全スタッフだ。本誌ではおなじみの人をはじめ、33人が勢ぞろい。あまりの手の込んだ読者のみんなからのメッセージは本当に全部目を通したという、ソニックチームからは、今回右に掲載した人の他に、掲載しきれなかった入選作9人にも全部コメントをもらったぞ。とりあえず、1～3位、佳作、入選の人にはソニックチームからのコメントつきで特別プレゼントを用意する予定だ（※全部載せられなくてゴメンね）。「ナイツ」に続くソニックチームの次回作に期待！

FROM SONIC TEAM ソニックチームからの喜びの声！

どのナイツもとても魅力的でみんなの気持ちが伝わってきて、スタッフ一同感激です。ありがとう!!

優勝 栃木県・王濤

細かいとこまで一生懸命描いていて好感持てました。色鉛筆が暖かいですね。

第2位 東京都・館文子

選んだテーマがよかった。色っぽいのがいいですね。

第3位 兵庫県・平石香

見た目のインパクトはイチバン。かわいいです。

佳作5名様

①埼玉県・斉藤美紀
②兵庫県・中島かおり
③東京都・浅見奈穂
④東京都・吉川玲奈
⑤群馬県・森山由紀

FROM GRAFIC STAFF 今号の付録ポスターについて

これはうちのアートディレクターの三宅拓己が描いたもので、いつものCGとは違って手描きなんですよ。Macのツールでシュッシュッって描いてましたよ（笑）。すごく手間がかかってますね（大島直人）

SPECIAL PRESENT ソニックチームからの最後のプレゼント

Vol.11の直筆色紙やサイン入りCDにハズレて残念だったキミ、そして「ナイツ」の魅力に新たにとりつかれたという人に最後のチャンス。大好評発売中のサントラを大島氏の直筆サイン入りで5名にプレゼント。応募は下記へ。

ナイツの世界が1枚のCDに。これにちゃんとサインを入れて5名に。

Vol.11 当選者発表 色紙、サイン入りCD当選者は？

ナイツ色紙（3名）
栃木県・上田雄太郎
東京都・萩原夏弥
東京都・石原康美

サイン入りCD（20名）
北海道・岩崎健治
山形県・加藤洋幸
山形県・三上英徳
大阪府・平朝子
大阪府・浜裕子
滋賀県・青木顕太郎
大阪府・北郁希
兵庫県・佐々木亜由子
千葉県・太田亜希子
広島市・砂田めぐみ
神奈川県・中老由久
神奈川県・池田仁志
神奈川県・吉田はるえ
京都府・戸田幸宏
宮城県・菅原圭一
静岡県・飯作直子
大分県・佐々木真里
福岡県・日野陽子
長崎県・永武篤
沖縄県・中野豫

マルコンセット（10名）
新潟県・相沢雅
茨城県・前川宏
東京都・高橋明弘
愛知県・小松澄子
奈良県・滝田俊彦
三重県・古田正
大阪府・石坂裕司
岡山県・小林恵
高知県・岩崎勝弘
福岡県・西智宏

HIGH SCORE CONTEST ナイツハイスコアコンテスト最終募集!!

夏休みもあと1週間。「ナイツ」のハイスコアコンテストも締切まであと1週間にまで迫ってきた。前号の中間発表から、さほど期間が経っていないため、応募者は増えているものの、前回記録からの更新はまだないようだ。サタマガメインコンテストの「ソフトミュージアム」は538,060点、最高リンクは385が出ているぞ。応募締切は8/31消印有効。そろそろ目安がついただろうから、最後の応募を頑張ってきてくれ。サタマガで募集しているのは①メインコンテスト「ソフトミュージアム」でのボス終了時のスコアトライアル、②それ以外の各ドリーム別のボス終了時のスコアトライアル（この部門は他誌との二重参加は厳禁！）、③各コースで制限時間内にいくつリンクをつなげられたかを競うベストリンク賞だ。それぞれの内容をビデオ（VHS）に録画し、下のあて先まで送ってきてくれ。画面写真で送る場合はドリームクリア時の得点とドリームが表示されている画面を撮影すればいいぞ。

〆切は8月31日消印有効だぞ！

ハイスコア大会応募方法

各部門への応募は次の通りです。それぞれの部門のプレイをビデオテープあるいは証明写真に記録し、どの賞に所属するのかを明記して編集部まで送ってください。応募先は〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱セガサターンマガジン編集部「ナイツコンテスト○○部門」係まで。締切は8月31日（当日消印有効）、発表は9～10月発売の誌上で行います。メインコンテストは上位5名に、コース別トライアル、ベストリンク賞各1名には豪華プレミアム賞品をお送りいたします。

【CDプレゼント応募先】住所は上のサタマガ編集部「ナイツ ラストCD」係まで（締切は8月31日消印有効です）

ゲゲゲの鬼太郎(きたろう)（仮称）

バンダイ　テキストアドベンチャー

完成度40％／発売日未定／価格未定／1人プレイのみ

今回の事件の裏には、一体何が潜んでいるのだろう。
何かとてつもなく嫌な予感がした。

オトナが楽しめるテキストアドベンチャー

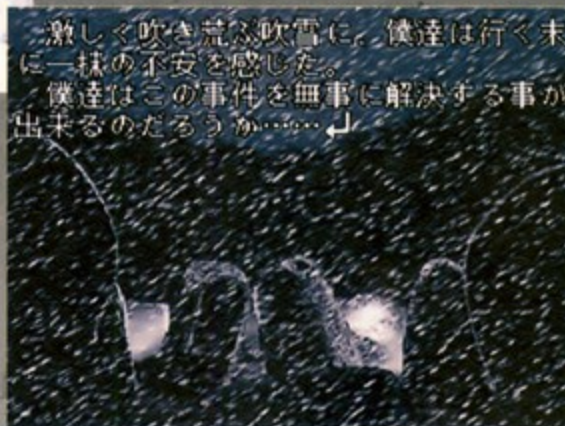
日曜日の朝、おなじみの曲で僕達を起こしてくれる「ゲゲゲの鬼太郎」が、サターンのソフトとなって登場する。ジャンルはストーリー分岐式のテキストアドベンチャー。これは、「恐怖物」に刺激を見い出す中高生以上のサターンユーザーに的を絞ったコンセプトが存在するからだ。プレイヤーは鬼太郎となって物語を進めていき、あちこちにちりばめられた謎や、おどろおどろしい妖怪の出現が、きっとプレイヤーを驚かせてくれることだろう。この他にも、ストーリーと密接に絡む「妖怪アンテナ」システムの存在や、冬休みの帰省を題材とした冬季限定のシナリオなど、気になる要素が満載されているのだ。

物語は鬼太郎の視点で語られていく。プレイヤーは鬼太郎となって、数々の謎を解き明かしていくのだ。

鬼太郎の世界を完全に再現／

原作が持つ、不気味な「鬼太郎ワールド」を完全に再現。リアルかつグロテスクな妖怪や、ドロドロとした物語背景などを、鬼太郎（プレイヤー）の視点で描いていく。

光・闇・音の効果的な演出

多彩な内容と分岐のマルチエンディングシナリオを盛り上げるのは、随所に映画的な手法を取り入れた演出。空間や間（ま）を効果的に使った演出は、きっとプレイヤーの想像力をかき立ててくれるはず。

物語はとある田舎町から始まる……

昭和30年代のとある田舎町。その地方では、いまだに土葬の風習が残っていた。そこの出身である一青年が冬休みを利用して帰省したのは、身内に不幸があってのこと。そこでは、死んだはずの人々が動き回ったり、死体が盗まれるという奇妙な事件が続発していた。「人間の死体に悪さをする妖怪といえば……恐らくモウリョウか火車の仕業じゃろう」。目玉親父の助言を受けた、鬼太郎とその仲間は、事件を解決するために古村へと向かうのであった。

真冬の妖怪物語

燻る者達の反逆のバラード
コナミ シューティング
不毛な結末を迎えた"過去の栄光探しの旅"から2年。パロディウス軍団が、再び僕らの前にやってきた。両手に抱えきれないほどの欲望を持って……。コナミの最新アーケードシューティング、早くもサターンに移植だ!
11月1日発売
4800円 2人同時プレイあり 全年齢推奨
完成度
50%
特報!!
SPECIAL REPORT
もはや本家を完全に食った感のある「パロディウス」シリーズの第3弾、「セクシーパロディウス」のサターン版が発売される。下品を通り越して崇高な精神(?)すら感じられる、〝セクシーさ〟を前面に押し出したグラフィック。画期的な試みが導入されているゲームシステム……など、〝シューティングゲーム新時代〟を予感させる、充実の1本だ。バリバリのシューター以外も楽しめるぞ!
SELECT PLAYER
OPTION
AUTO
SEMIAUTO
MANUAL
AKANE
セクシーパロディウス
セクシー
パロディウス
©1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

煩悩は全宇宙を救う……のか？

従来のノリを継承しつつも、ゲームとしての奥深さは格段に増した「セクシーパロディウス」。プレイヤーキャラは一部入れ替えがあるものの、前作と同じく8タイプ。今回はキャラの相性によって2P同時プレイ時の協力攻撃が変化するので、いろんな組み合わせを試す楽しみもあるぞ。また、ベルパワーアップに〝助っ人キャラの出現〟が新たに追加された。HPやレベルアップの概念を持つ彼(愛称アレックス)は、敵を見つけては体当たり攻撃をしてくれる頼もしい存在。彼を〝成長〟させるのも、ゲームの目的の1つだ。

その他にも、ステージノルマ（詳しくは下のカコミ参照）や、業界初の試み〝格闘シューティング〟なる形式の割り込みステージなど、見どころ満載。

オプションも充実。今回も画面比率はアーケード版とサターン版から選択できる。

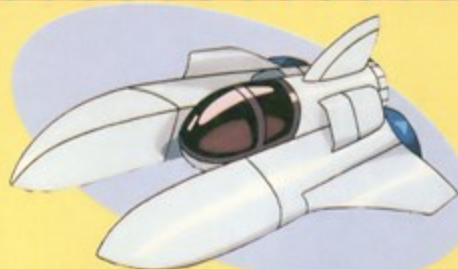
北の牧場ステージ STAGE1

浴場ステージ STAGE2

ミッション達成

竜宮ステージ STAGE3

ミッション失敗

館ステージ

ステージ構成は6＋割り込みステージ（ステージ2～5のいずれかの後ろに入る）＋スペシャルステージとなっている。スペシャルステージをプレイするには各ステージに課せられた〝ノルマ〟をすべて達成しなければならない。なおステージ3と4は、前ステージのノルマ達成の成否によって分岐する。個々のプレイヤーの腕前に合った展開が楽しめる、というわけだ。

●メサイヤ
●9月13日発売
●SLG+PRG
●6,200円
●スペシャルパッケージ

シナリオ6～13を攻略！

発売まであとわずかと迫ったラングⅢ。今回も前号に引き続き攻略を進めていくが、ヒロインシステムやシナリオ分岐などの細かい仕様はいまだに不明だ。それらに関らない部分の戦略的な攻略内容でお届けするぞ。

前号までのストーリー

ディハルトが騎士になる叙任式の祝いの宴の最中、ラーカスの浮遊城はリグリア帝国のアルテミュラー元帥率いる飛兵隊に攻め込まれる。それをきっかけにラーカス領土のほぼ全域をリグリア帝国に占領されてしまう。叔父のレイモンド子爵と共に王国再興を目指し始めたディハルト達は別働隊の指揮を任され、まずは軍師トーランドの協力を得るべく旅に出発した。

GO!!
SCENARIO-06 「ダブル・エネミー」

STORY

天才軍師トーランド男爵の娘ルナを仲間に迎えたディハルト達は、男爵の奇策を実行すべく、リグリア帝国軍とバーラル王国が対峙する国境へ向かう。両軍を交戦させて時間を稼ぐのが目的だ。

●勝利条件
・敵の全滅・帝国とバーラルを交戦させ、対岸まで味方全員を後退させる。

○敗北条件
・主人公の死亡

橋の2／3以上奥へ全ユニットが移動するとステージクリアとなるので注意しよう。ちなみに誰かが外にいれば一度戻っても再び出ることができる。

移動範囲の広いユニットで、モードを高速にすれば逃げるときも楽だろう。闘うときは通常モードに戻さないとダメージが大きくなるので気をつけて。

勝利条件の「敵の全滅」はまず不可能だと思ってほしい。後者の条件を素直に満たした方がいいが、なにも素早く片付ける必要はない。これからの侵攻のためにも経験値が必要なので、ぎりぎりまで稼いでみよう。例え逃げ遅れても彼等がこちらの存在に気付くことはないので、安心して戦える。

まず☆印のところへこちらのユニットが侵入する。するとその方向に陣を構えている部隊達が動き出すので、急いで橋まで引き返そう。放っておくとリグリア軍とバーラル軍が戦い始めるので、経験を稼がせたいユニットを接触させていけばいい。

SCENARIO-07 「再会の峠」

STORY

作戦に成功したディハルト達は、本来の目的であるルシリス・ゲートへと向かった。その途中の山岳地ライリムで、彼に懐かしくも悲しい再会が待っていた。

●勝利条件
・フレアの撃破

○敗北条件
・主人公の死亡

駐屯するバーラル軍を指揮するは幼馴染のフレアだが。

バーラル軍は3つの門を死守するが、ひとつの門を打破すれば街の中へ侵入できる。経験値を稼ぐなら他の門番も倒しておこう。★印にアーチャーがいるのでフレア以外の部隊と戦うときは、その射程距離外で交戦すること。フレアと戦うときは、アーチャーからの攻撃を踏まえて強いユニットを送ろう。

SCENARIO-08 「ルシリス・ゲート南門」

STORY

魔物の侵入を防ぐルシリスゲートの四方に、その力を補う門があるが今や機能が停止している。一行は南門の責任者ソフィアに会いに門へ向う。

●勝利条件
・ド・カーニの撃破
○敗北条件
・主人公の死亡

なんとこの南門はシカ族によって占領されていた。このステージでは、作戦開始直後にシカ族が火を放つので、全軍を中央へ向かわせる必要がある。登場するシカ族のレベルはそれほど高くないので全て倒して経験値を稼ぎたい。ターン数が進むとド・カーニ自ら攻めてくるので、前線には強いユニットを移動させておこう。

門の責任者ソフィアの姿はなく、そこにいるのは「シカ」が口癖のシカ族

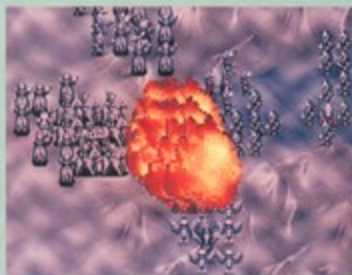
SCENARIO-09 「シャーマン・アタック」

STORY

南門の責任者ソフィアはシカ族の儀式のいけにえとして連れ去られていた。ソフィアを救うべくシカ族の本拠地に向かう。

●勝利条件
・敵の全滅
○敗北条件
・主人公の死亡

MAP上の★印からシカ族の伏兵が表れる。中央の森林を侵攻していくが、その途中で挟まれるので、強い部隊を前後に位置してこれに備えよう。

シカ族に攻撃を始めると、敵軍の指揮官カ・シンドが霧を呼ぶ。この霧がはられると、魔法が一切使えなくなってしまう。シカ族は属性の違う魔法を唱えることができるので注意が必要だ。後半はエマーリンクが現れ、交戦することになる。シカ族と戦わせてから、こちらが攻めるといいだろう。

魔法の被害を受けないためにも部隊は間隔を開けて配置しておこう。回復魔法も使えないので、少しでもダメージを受けたらモードを防御にして治療を行おう。

SCENARIO-10 「集熱の儀式」

STORY

ついにシカ族の本拠地へ侵入。同刻、レイモンドはリグリア軍のボルツと戦い、ガイエルはバーラルの領土となったラフェルを攻略していた。

●勝利条件
・20ターン以内にケーツカイロを撃破
(その後条件変更)
○敗北条件
・主人公の死亡
・ソフィアの死亡

まず移動力のあるユニットを前線に配置しよう。そしてモードを高速にして、全部隊を侵攻させていく。このとき、なるべく敵ユニットとは接触しないように陣形などを変化させて移動すること。ケー・ツカイロを倒すと、門の開閉へ阻止するべく蟲使いラグがカ・シンドを引き連れて攻めてくる。ここから、そのどちらかを撃破することが勝利条件となる。ラグ達は☆印の場所に現れるので弱い部隊はその場所から避難させておこう。

自軍のスタートポイントにラグ達が現れる。それを考えて部隊を移動させ、被害を最小限に抑えよう。

SCENARIO-11 「妖かしの女」

STORY

ソフィアの救出して南の門を開いた一行は、次の東の門へと向かった。しかし、そこにモンスターが現れ、急ぐディハルト達の行く手を阻むのであった。

レベル34の市民!? いきなり怪しいが彼女はフェラキアが化けている。

この橋のあたりに全軍を集めてモンスターを迎え撃つといいだろう。

●勝利条件
・NPCの救出
○敗北条件
・主人公の死亡
・NPCの死亡

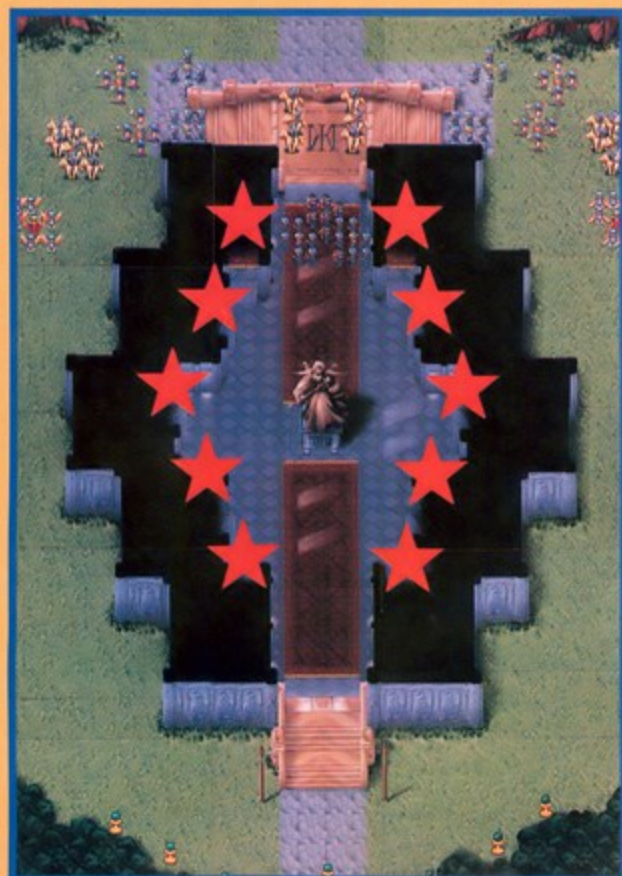
勝利条件である一般の救出には罠があるので無理に行く必要はない。背後からモンスター達の増援が多く出現するので全部隊を移動させた方がいい。増援は★印の所から数回に分けて出てくるので注意しよう。フェラキアを倒すとステージクリアとなるので、先にモンスターを倒して経験値を溜めるといい。ターンが進むとフェラキアが攻めてくるので中央の橋あたりに軍を集結しよう。

SCENARIO-12 「賢者ファーベル」

STORY

ヴェルゼリア軍の思わぬ邪魔が入ったが、それを撃破した一行は賢者ファーベルが納める東の門へ向かった。しかし、そこに広がる風景はまさに一触即発の戦場であった。

●勝利条件
・14ターン以内に敵を全滅
○敗北条件
・主人公の死亡
・ファーベルの死亡
・ターンオーバー

14ターンとは、橋が破壊される時間である。しかし、ファーベルが死亡しても敗北してしまうので、余裕はまったくない。ファーベルはそこそこ耐えてくれるが危険な状態でもあるので、すぐに助けに行かなければならないのだ。橋の中央が激戦区となるが、そこは細いので陣形を橋に沿うように組んで、多くのユニットで敵と戦うようにしたい。まず★印の部隊を絶滅し、橋の爆破を食い止めてから、あとから登場するエマーリンクと戦おう。

SCENARIO-13 「ホーリー・ビースト」

●勝利条件
・敵の全滅
○敗北条件
・主人公の死亡
・ジュグラーの死亡

これが聖獣!? とりあえず敵に攻められないように彼の周りを囲んであげよう。部屋の中は暗くて見えないが、カーソルをもっていけば敵の有無を調べられるぞ。

STORY

東門を開放したディハルト達は、賢者ファーベルを仲間に加えて、北の門にテコズルレイモンド隊にかわって西の門へ向かった。

まずはなによりも速くジュグラーを救出したい。バーラル軍のダークナイトは、この神殿にいる聖獣ジュグラーとラーカス軍が手を組むと睨み、それが後々厄介なことになると予測。部下にジュグラーを殺すように命じたのだ。ジュグラーがバーラル軍に見つかれば総攻撃を受けてしまう。彼は★印の部屋に隠れているので、モードを高速にしてこの部屋へ向かおう。バーラル軍とは、この部屋の周辺で戦うことになる。背後からも外にいたバーラル軍が攻めてくるが、ジュグラーを救うまでは無視していこう。

次号も総力攻略特集!

PASSION LANGRISSER
パッション
ラングリッサー

やったね、プレフィナーレ！パショラン残すはあと……

〝残すはあと……〟なんて書いてるけど、実はそんなすぐに終わるわけでもないのだ。ボイコン＆ギャルコンの発表もあるし、この期に及んでまだ新企画も予定されているぞ～(え?)。この号が出る日は東京ゲームショウのまっただ中。ラングⅢ、バッチリでしょ？　ね？

ラングリッサーⅢ 淑女列伝 vol 6

「Ⅲがこのシリーズ初めての皆様、お初にお目にかかります」。

チャオ～！　いい加減ネタ切れも近いレポーターの担当Nだぜぇ……なんてね。あたしゃ、あまりの暑さにちょっち夏バテ気味なのだ。それはさておき、今回はいよいよ謎の人ジェシカお姉さまに迫っちゃうぞ！あ、勘違いしちゃダメよ、私そういう趣味はないんだからネ。ウフフ。
ジェシカ(以下ジ)「みなさん、初めましてジェシカです」
ー〝初めまして〟って、いうより〝久しぶり〟っていうほうが適切じゃないんですか？　シリーズ全作に必ず顔出てるし。
ジ「う……（いちいち突っ込んでくれるわね)、まあ、「Ⅲ」が初めてのユーザーもいるでしょうし……」
ーなーんか、歯にものが挟まったような言い方ですね。
ジ(笑顔で)「ええ、なにしろメーカーの〝規制〟ですから」
ーむうぅ、規制ときたか。さすが、ダテに年食ってないわね。
ジ「……あら、でもあなたより肌は奇麗よ。ちゃんとこまめな手入れしてるの？　それじゃ老化も早いわよ」
ー言うじゃない……。この枯れ木女。
ジ「その枯れ木より荒れた肌のあなたは何なのかしら……。さしずめ化石とでもいうところね」
ー表に出なさいよ！
ジ「外見だけじゃなくて、口でも勝てないとなると、今度は腕ずく？でもわたくしに勝てるかしらね」
ー言っとくけど、魔法はなしよ！
～以下略……。
（この内容はゲーム本編とは何の関連もありません。あしからず！）

この勝負がどうなったかはさておき（おい)、今回も謎に包まれたジェシカさんですが、彼女の秘密はゲームで知るシカ(笑)。さて、次号はファン（私も）お楽しみ企画、キャラクターデータ公開で～す！

メサイヤン オフレコ コーナー ＆ ギャルコン ＆ ボイコン

お便りイラストコーナー

今回もみなさんからのイラストをバシバシ載せま～す！

大阪府　幽矢蘭

やっぱり人気のルイン。可愛いもんね～。しかし、この鎧って描くのが面倒そうなのにエライなぁ。

三重県　好菜

こちらも鎧ですね。しかも、コメントに〝ちょっと鎧が描きたくなって〟と。ますます感心……。

熊本県　ラング狂信者

ヒロインキャラ4人が勢揃い！ギャルコンもそろそろ締め切り、出すなら今しかありません！

熊本県　島津弥七

前回掲載できなかった疾風＆ディハルトくん。2人ともタイプは違うけど、格好イイよね～。

茨城県　東雲

色使いが丁寧ですね。ただでさえ華のあるティアリスがいっそう輝いてみえますね。

少し前に行ったうるし原先生＆よしもと先生へのご意見募集にも、たくさんのハガキが来ています。このハガキはきちんと両先生に届いていますので御安心くださいね。

「僕は漫画家を目指しています。うるし原先生みたいな絵を描けるようになりたい。Ⅲのキャラもどれも好きで、嫌いなキャラはいません。またこういう意見を書きたいので、ぜひラングリッサーの続編でも（出ますよね?）描いて下さい」（千葉県　関　正義）
うるし原先生レベルへの道は遠いでしょうが、頑張ってくださいね。
「初めてディハルトの絵を見たとき、悪役と思ってしまいました。鋭い目つきがそう思わせたんでしょう。でも、ゾクゾクするような凄さがあって、格好イイ主人公だと思います。髪の毛が痛そうですが……」（埼玉県　棚橋　崇）
悪役……。でもオープニングアニメを見たら絶対そうは思わないでしょう。この辺は、よしもと先生の手腕かな？　髪の毛は編集部内でも武器では？　という意見があります（担当Nではありません)。
「うるし原先生の絵はアニメ＆漫画の中で一番格好イイと思います。Ⅲでは特にディハルトが好き。あの目がたまらない。男らしさ、優しさなどが伝わりました。これからも素敵な絵を描き続けて、みんなを幸せにして下さい。私は先生の絵に出会えて幸せです」（青森県　奈良　有作）
女性スタッフ達の意見を代弁してくれてありがとうございます。

あてさき

今ごろは夏休み終盤。そろそろ慌ててる人も多いかな？宿題に余裕のある人は、ラストスパートでパショランに投稿してきてください。ない人は宿題終わらせてからね。

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24ー1
ソフトバンク　セガサターンマガジン編集部
パッションラングリッサー各係まで

銀河お嬢様伝説ユナ

●ハドソン●発売日未定●価格未定●AVG●１人プレイのみ

サターン版のユナの画面写真が、ついに公開された。この画面のキレイな仕上がりは、サターン版オリジナルではさらにパワーアップする!?

エルナー用の顔グラフィックも当然用意されている。果たして、彼女にも目パチロパクが用意されているのか？

サターン版画面写真を初公開!!

これまで順調に制作が進んでいる「銀河お嬢様伝説ユナ」。なんと今回は待ち続けていたサターン版の画面写真を入手した。当然、PCエンジン版より色数も増え、美しさが倍増している「ユナ」だが、見るべき所は、ほかにもある。まず、ビジュアルウインドウがフル画面になったこと。PCエンジン版はウインドウごとに枠で仕切られていたのだが、サターン版ではフルサイズに変更。そしてトークウィンドウを半透明化。しかも画面左下隅に顔グラフィックを配置した、まったく新しい形を取っている。今から画面全体に広がる「ユナ」に期待しよう！

画面は、モニターいっぱいに広がるフルサイズ。そして、トークウィンドウはグラフィックが透けて見える半透明なものを使用。

お馴染みのエルナーも登場。もともとエルナーがユナを光の救世主にしたのだ。

背景もさらに美しく、サターン用に完全に描き直している。これらのグラフィックは人物と背景が別々に描かれ、重ね合わせで処理される。

ユナのドアップ！ これは前号紹介した、グラフィックの作り方で使用した画面の完成品だ。背景がきちんと入っているぞ。細かなグラフィックに感涙!!

シリーズ中最高のデキだ！

SCOOP ユナフォトギャラリー発売決定

本作とは別にユナの「フォトギャラリー（仮）」なるソフトが発売されるぞ。これは今までに制作されたユナのイラストに加工、修正、加筆を加えたものをまとめたソフト。しかも新規イラストまで収録して、全部で100枚入る予定だ。しかし、発売日、価格はまだ未定。

キー操作もL、Rボタンだけ。手軽にユナワールドを体験できるぞ。今から首を長くして発売される日を待とう!!

ユナスペシャルインタビュー

特別企画として、ユナシリーズを支える４人の声優の方に一言ずつコメントもらってきたぞ。今回答えてくださった声優さんは、ユナ役の横山智佐さん、リア役の冬馬由美さん、サユカ役の國府田マリ子さん、ユーリィ役の高橋美紀さんだ。

ユナ役:横山智佐

――ユナがサターンに移植されることをどう思われましたか？

横山■ユナ１はもう５年も前の作品なので、声も違うし、喋り方も違うので、今は聞くととっても恥ずかしいです。でもこのころの私を知らないファンの方には、とってもお買い得ですよ(REMIXでは声の取り直しは一部)。PCエンジン版を遊んだ人も新しく取り直した部分もあるのでぜひ遊んで、聴いてみてくださいね。

初めての人にもきっと楽しんでいただけます。

サヤカ役:國府田マリ子

――１作目からシオリとサユカ、２人のキャラクターを演じられていますが、この２人には今後どのように活躍してほしいですか？

國府田■この２人のキャラクターは全然性格が違うのに、とりあえずどちらもボケ役という感じなんです(笑)。これからは、もっと楽しくボケていきたいと思います。REMIXは年末の発売ということなので、ぜひサターンユーザーに「オコタでユナ♥」っていう感じで、楽しんでいただきたいと思います。

機種は変わっても、ユナの世界はそのまんま。みんなの中にあってうれしいです。

リア役:冬馬由美

――ユナファンとサターンユーザーに対して一言お願いします。

冬馬■機種の性能が上がるので、画面もキレイになり、前作をプレイした人も「アッ！　ここが違う」とか、こういう所がサターンならではだな、といった比較できる楽しさがあると思います。しかも、サターン版には秘密のオマケが加わっているので、サターンなりの楽しみ方ができますよ。

みなさんのおかげでユナはここまで広がりました。ファンのみなさん、全機種制覇を目指してがんばりましょう。

新しいアフレコを聴いて、精神的に成長したリアを感じて下さい。

ユーリィ役:高橋美紀

――ユーリィはユナドラマCDからの登場ということですが、これからどんな演技がしたいですか？

高橋■ユーリィはキャラクター的にどんな展開でもいいと思います。シリアスな所もちょっぴりあってそれでいておちゃらけたり、ひとつに固まらないイロイロな表情が見れたらいいなと思います。私は大きくなったり、小さくなったり、そんなユーリィが本当に大好きなんです。

私はみなさんが楽しい笑顔でプレイしている姿を想像して、声を吹き込むお仕事をしています。みなさんには思いっきり楽しくプレイしてほしいと思っています。

いろいろな形でユナがみなさんにお届けできることをうれしく思っています。

今も昔もお嬢様!!

このイラストはなんと1992年に描かれたもの。PCエンジン版ユナが生まれた年だ。やはり今のイラストとは若干違うようだ。ユナは毎年いろんな形で進化し続けていくのだ。サターン版も見逃さないように要チェック!!

明貴美加先生のユナサイン会に長蛇の列

去る７月某日、「ユナ」の3Dモデル本の発売を記念し、渋谷の海洋堂ホビーロビーでサイン会が行われた。会場にはユナファンが殺到し、本もすぐに完売。改めてユナ人気を実感したぞ。

「銀河お嬢様伝説ユナ」1万人ふれあいキャンペーン

10／19(土)大阪・万博ホール
第１回／14：00開場　15：00開演
第２回／16：30開場　17：30開演
ゲスト／明貴美加・横山智佐

10／20(日)名古屋・港湾会館
13：00開場　14：00開演
ゲスト／明貴美加・横山智佐

11／２(土)東京・杉並公会堂
第１回／14：00開場　15：00開演
第２回／16：30開場　17：30開演
ゲスト／明貴美加・横山智佐
高橋美紀・冬馬由美

●応募方法／往復ハガキの往信裏面に住所・氏名・年齢・電話番号と希望会場を、返信表面には住所・氏名・年齢をそれぞれ明記して下記の住所に申し込もう。往信裏面には、必ず「好きなキャラ」とそのキャラに対する愛のメッセージを書いてください。

●応募先／〒173　東京都板橋区弥生町77-3 第１ビル　(株) アニメイトフィルム「ユナ　イベント係」まで。

●締め切り／大阪・名古屋10／５消印有効
東京　10／15消印有効

内容盛りだくさんのイベントにいこう!!

ファンタステップ

特報!! SPECIAL REPORT
完成度——40%

●ジャレコ
●秋発売予定
●価格未定
●アドベンチャー

このゲームの主人公と、まとわりつくように行動をともにする生き物。プレイヤーはアクションゲーム感覚でプレイを楽しむことができる。今までになかった、新鮮感覚のアドベンチャーだ。

それは一瞬だった。主人公が絵本にサインすると、絵本からまばゆい光が発せられた。光は主人公を包むように広がり、気がつくと主人公は絵本の世界に。

メルヘンチックで美しい3Dワールドへの招待状

ジャレコから美しい絵本の世界を旅するアドベンチャーが登場。デザイン監修は城戸真亜子、テーマ作曲は高橋ユキヒロが担当しており、立体音響による迫力ある演出と、操作感が好評のアナログパッドにもいち早く対応している意欲作だ。ストーリーは、不思議な絵本の世界に引き込まれてしまった主人公が絵本の中の８つの世界の人々の悩みを解決してあげながら、元の世界に帰る方法を探していくものだ。

プレイヤーのとる行動によって、主人公の性格や使用コマンドが変化する上に、マルチエンディングで何回も楽しめるぞ。

会話

アイテム探し

不思議な植物がおい茂る国

おい茂る植物はサボクリと呼ばれている。サボクリタワーのてっぺんまで登ってみよう。

最初はこんな小さなサボクリの部屋からスタート。あるものを入手しないと出られない。

祭りの国

祭りの国の駅。汽車のしんちゃんは、機嫌が悪くて暴れまわっているみたい。これじゃ外の国に行くことができないよ。とりあえず駅にいる駅長さんの話を聞いてみよう。

見るからに怪しい謎のとびら。押しても引いても開かない。どうしたらいいのかな。

穴のあいた変なものがある部屋。耳を近づけてみると音が聞こえるけど、なんだか見覚えがあるぞ。

カンタン操作「ビジュアルコマンド」

画面上のものを指さしたら、「手を使う」「足を使う」「見る」「聞く」など、一目でわかるアイコンを選べばＯＫ。アイテムはリュックにしまっておける。絵本にはヒントがあるぞ。

行動

何かありそうな場所をクリックするとコマンドが表示される。まずは調べてみることだ。

アイテム

リュックにはたくさんのアイテムが入るのでどんどん詰め込もう。おやすみはセーブコマンド。

絵本の中の住人たちを助けよう

８つの国が存在するファンタステップワールド。それぞれの国で起きている困った問題を解決してあげよう。元の世界に帰る方法を教えてもらえるかもしれないぞ。

「祭りの国」をクリアすると、今度は「地底の国」だ。移動マップで移動は楽々。

特報!! SPECIAL REPORT
完成度…80%

ついにオープニングCGが完成!!

Master of Monsters Neo Generations
マスター・オブ・モンスターズ
〜ネオジェネレーションズ〜

●東芝EMI●10月25日発売予定
●6,800円●シミュレーション
●全年齢推奨●2人対戦プレイ可能

発売2カ月前、ついにオープニングが完成。メーカーからのコメントも収録したぞ!!

〜闇の世界に身を潜めし我が従僕〜

古代龍よ! 今こそ、その姿を現せ!!

このオープニングは、ゲームのメインキャラである、マスターがモンスターを召喚しているところをイメージして作られている。マスターの城を遠目から回り込みながら近づいていき、ファイアドラゴンを召喚するまで、長さは約1分にも及ぶ。マスターの姿は一切出てこないものの、モンスターを召喚する不気味な雰囲気がいかんなく表現されている。

咆哮するファイアドラゴン!!

TOSHIBA EMI メーカーが語る
マス・モンはここまでできている!!

現在、アニメーション作業およびおおまかなプログラム作業が終了し、タイミングや音と映像の全体のバランス調整の他、細かい演出を仕込んでいます。上のムービーで注目なのは、マスターの塔がだんだん近づいてくる場面のような、何重もの画像合成による距離感や、最後の瞬きまでも再現したドラゴンのいかにもは虫類らしい動きですね。また、ムービーとムービーのつながりにも神経を使いました。もちろん作品全体もムービーと同じほどのクオリティになっていると自負しています。1体1体のモンスターの細かな動き、その美しさをぜひ堪能していただければと思います。戦闘、進化時のアニメーションのアクセススピードも速いので期待してください。

システムソフトの異色のシミュレーションソフトとして発売され、サターン版として大幅パワーアップ移植が予定されている本作だが、今回はそのオープニングCGを紹介する。今回掲載したものは、すべて開発機上のもので、実際のサターン版のムービーはシネパックで収録するとのことだが、シネマビュー方式を採用するなど本来の画質を保つために、試行錯誤を繰り返しているらしい。スタッフも「とにかくディティールにこだわって作った」と意気込んでいるところを見るとサターン版の仕上がりも期待が持てそうだ。今後も詳細な情報が入りしだい紹介していくぞ!!

SEGA SATURN PRESS!

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

'96東京ゲームショウには行ったかな？最新タイトルをまとめて紹介！

P90 ……………………オリンピックサッカー
P91 ……………ウルフファング・SS 空牙2001
P91………………………………バトルバ（仮）
P91 ………………………キューブバトラー（仮）
P92 ………………………平和パチンコ総進撃
P92…………サンダーフォース ゴールドパック1
P92 ………………西暦1999～ファラオの復活～
P92 ……………………………皇龍三國演義（仮）
P93………………………………太閤立志伝Ⅱ
P93 ………………………心霊呪殺師 太郎丸
P93…………………………………………大運動会
P93……………カオスコントロール リミックス
P94…………………………………………紫炎龍
P94…………………鋼鉄霊域（スティールダム）
P95 …………………イエロー・ブリック・ロード

発売直前のセガサターンソフトを大紹介!!

暑い夏もひと段落。今秋発売予定の話題作を楽しみに待て！

P188 ……機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー
P192 ………………………リアルバウト餓狼伝説
P196 …………ウイニングポスト2 プログラム'96
P197…………………………………ポリスノーツ
P202 ……ジャパン スーパー バス クラシック'96
P203 ………………本格プロ麻雀 徹萬SPECIAL
P204 ……………アーサーとアスタロトの謎魔界村
P205 …………………特捜機動隊ジェイスワット
P206……………………………………テトリスプラス
P207 ……南の島にブタがいた ルーカスの大冒険
P208 ………エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳
いっしょにい・た・い in Hawaii

オリンピックサッカー

●ココナッツジャパンエンターテイメント●8月30日発売●5,800円●全年齢推奨●マルチターミナル6対応

完成度 100%

アトランタの興奮をもう一度！ 本格派ポリゴンサッカーゲーム!!

感動のオリンピックを再現!!

この夏の話題をさらったのは、何といってもオリンピックのサッカー競技。この「オリンピックサッカー」は、オリンピック公式ライセンスを得たサッカーゲーム。世界32カ国の出場チームによるリアルな試合を楽しめるぞ。最近のスポーツゲームでは欠かせない試合実況も、アトランタオリンピックでラジオのDJを務めたアラン・グリーン氏が担当でエキサイト。アフターオリンピックは自宅で金メダルを狙え！

イカスオープニングムービーのヒトコマより。ストリートでリフティングを楽しむサッカー少年と、グランドで試合に燃える選手のハートが、今オーバーラップする！

モーションキャプチャーを駆使して作られたフィールド上の選手は、とてもリアルに動くぞ。

ゲームを盛り上げる4つのモード

ARCADE 全32チームの中から好きな1チームを選び、全6試合（優勝決定戦を含む）を行う勝ち抜き戦。途中で負けてしまっても3回までのリトライが可能だ。コンピュータ相手に2人協力プレイもできるぞ。

OLYMPIC 4つのグループに分かれた全16チームでのリーグ戦と、上位8チームでのトーナメント戦で争う。アトランタオリンピックの試合形式とまったく同じモードだ。コントロールパッドの数だけチームを選べるぞ。

EXHIBITION いわゆる親善試合、好きなチームを2つ選んで、コンピュータや、プレイヤー同士での対戦が可能だ。1つのチームに最大2人のプレイヤーが参加することができる。まずはこのモードでゲームに慣れよう。

LEAGUE 3～16チームを組んで、総当たり戦を行う。リーグに出場するチームを選択する場合、プレイヤーが独自にエディットするのか、コンピューターにランダムでピックアップさせるのかを選べるぞ。

GOAL GET!!

ゴールラッシュに沸き上がるスタジアム。試合を行う5つのスタジアムは、すべてアトランタに実在するスタジアムなのだ。

充実のオプション機能

オプション機能が充実しているのも、このゲームの特徴だ。試合のコンディションや、ルール、リプレイ機能のオン／オフなどを設定することができるぞ。

サッカーボールの形をしたユニークなオプション画面。試合開始後でも呼び出せ、設定を変更することが可能だ（一部の機能は不可能）。

試合前のオプション画面。スタジアムや、試合中のコンディション（天候、風速、風向、芝の状態2種）、ルール設定などが可能だ。

フォーメーション設定では、3-4-3といった選手のポジションはもちろん、マンツーマンなど各選手の動きまでも設定が可能なのだ。

カメラアングルは3つ！

試合の状況を把握するのに重要なカメラアングルも、さまざまな設定が可能だ。基本的には、縦、横、斜めの3種類だが、カメラの高さや、ボールをフォローする動きなども選べる。もちろんいつでも設定可能だ。

ゴール後方からの視点。フィールド全体を見渡すことができ、選手全体の動きを理解しやすいのが利点だ。

サイドライン沿いにカメラが動く。視点を低く設定することで、スピード感のあるプレイが楽しめるぞ。

斜め45度からのカメラアングル。実用度は低いかも知れないが、ゴール前の攻防の迫力はナンバーワンだろう。

NEW! ウルフファング・SS 空牙2001

●エクシング●年内発売予定●5,800円
●アクションシューティング●全年齢推奨

完成度 60%

男なら一度はなりたいロボット乗り

パーツの組み合わせによってできる全64種類もの〝装甲機兵〟を駆り、謎の組織ラグナロックの陰謀を打ち砕け! アーケードで好評を博した「ウルフファング」がサターンに移植される。サターン版だけのムービーや、オリジナルモードの追加など、ファンならずとも気になるところだ。

メインウェポンのショットは、バルカンやレーザーなど4種類。レーザーは斜めと横にしか攻撃できないため、使うには熟練が必要だ。

ボディ・アーム・レッグの各パーツを選んで自分好みのメカを作ろう。それぞれ個別の機体ネームが設定されていてカッコイイぞ。

真上の敵に対して有効なサブウェポン、ホーミングミサイル。サブウェポンは時間でチャージされ、3段階までの〝溜め〟が可能!

NEW! バトルバ(仮)

●日本ビクター●今冬発売予定●予価6,800円
●カーアクション●6人対戦可能●全年齢推奨

完成度 50%

ハイレゾグラフィックで迫力満点!

エインシャント制作のカーアクションが登場。プレイヤーはドライバーとサポーターのペア6人から1組を選択。6台の車が入り乱れる中、武器を駆使して対戦できる。デモにはユニークなキャラが登場。ゲームを盛り上げてくれる。

キャラや車のグラフィックは高解像度で非常に美しい。迫力も満点だ!

NEW! キューブバトラー(仮)

●YANOMAN GAMES●'97年春発売予定●価格未定●全年齢推奨

完成度 ?%

タイトルと発売日のみわかっている、謎の対戦ゲームが出現した!!

やのまんから発売が予定されている、この「キューブバトラー」、実はまだストーリーも、ゲーム内容もシステムすら不明なのだ。タイトルや、写真から考えると何かの対戦ゲームのように見える。今回はキャラクターの紹介だけだが、続報がありしだい紹介していくぞ。

対峙する2人のキャラクター。この後どんな展開があるのだろうか?

ここが対戦の舞台となる開場であるらしい。いったい、なんの大会?

登場キャラ2人を紹介!!

今回は2人しか紹介できないが、もちろんこの他にも数人のキャラが登場するらしい。

デバッガー翔

大不動産会社の御曹司の高校1年生。親が経営するこの会社を再建するため、この大会に出場。

父親1人で育てられた16歳の女の子。大会参加の理由はボーイフレンド獲得(笑)。

アンナ未來

インターネットでも情報公開中(http://www.dmlab.com/game/cube/index.htm)

NEW! 平和パチンコ総進撃

●ナグザット●9月27日●7,800円
●パチンコ●全年齢推奨
完成度 80%

パチスロでは味わえないスリルがある。

名作パチンコが遊べる

パチンコファンに人気のあった実在のパチンコ台を使ったリアルなパチンコゲームが登場。「隼」、「大三元」、「CR名画」、「CR龍神」の4台を、正確にサターン上に再現。店や台を選んで楽しめる実戦モードと、攻略研究の釘師モード、デザインモードがある。

ナグザットタウンには3つの店がある。台を見きわめて、大金持ちを目指せ。

釘師モードでは釘の調整が思いのまま。もちろん調整した台でプレイ可能だ。

同じ字牌をそろえて大当たりを狙え。店によっては、CR機・権利物は無制限だ。

台のセル盤と回転図柄を変えられるデザインモード。自分だけの台を作ろう。

NEW! サンダーフォース ゴールドパックI

●テクノソフト●9月27日発売●4,800円
●シューティング●全年齢推奨
完成度 80%

「II」と「III」をカップリングしたお買い得版だ。

メガドライブで人気を博した、「サンダーフォース」がサターンに蘇る。この「ゴールドパックI」は「II」と「III」のカップリングで発売される。高い難易度からマニア向けと思われがちだが、初心者用のモードも搭載される予定だ。

ボーナストラックには、アレンジサウンドやムービーが収録される。

ハデな演出が魅力の「サンダーフォース」のシリーズ2本をカップリング。メガドライブでハマった人には感涙モノ。

MDの名作SHT サターンに登場!

NEW! 西暦1999 ～ファラオの復活～

●BGMビクター●11月29日発売●5,800円
●アクション●全年齢推奨
完成度 70%

1999年…あの予言は本当だった!!

エジプトに襲来したエイリアン達を倒すために、エジプトの様々なステージで戦っていく3D近未来アクションゲーム。武器やアイテムを入手しながら、各ステージをクリアしていこう。スペシャルアイテムを探し出せ。

エジプトに襲来したエイリアン達は、実は古代エジプト文明をおこした張本人だった。プレイヤーはエイリアンから地球を守るため、単身エジプトに乗り込む。新世紀を賭けた戦いだ。

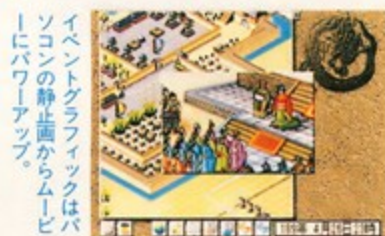
NEW! 皇龍三國演義（仮）

●エクシング●11月予定●5,800円
●歴史シミュレーション●全年齢推奨
完成度 40%

さらに進化した三國志の世界を楽しもう。

リアルタイム歴史SLG

パソコンから移植された「昇龍三國志」の続編。システムはさらに改良されて、壮大な三國志の世界よりススリングに楽しめるようになった。新たに都市の改築や、防衛戦の指揮などを行うことが可能になっている。戦争、外交で領土を広げ、中国統一を目指そう。

ポリゴンの立体地図による地名の説明や、勢力範囲を見ることが可能になった。

イベントグラフィックはパソコンの静止画からムービーにパワーアップ。

全体マップは1画面からスクロール式に。衛星写真風の立体的なグラフィックになった。

配下の武将たちの意見が聞ける直訴システム。ゲームが単調になることはない。

NEW! 太閤立志伝Ⅱ

●光栄●今秋発売予定●7,800円
●シミュレーション●全年齢推奨
完成度 60%

足軽から上げ潮に乗って天下を統一しよう。

百姓から足軽として信長に仕え、後に天下を統一。太閤と呼ばれた豊臣秀吉の人生を体験できるシミュレーション。最初は信長の命に従ってゲームを進める。やがて城主となれば、配下の武将たちに指示を出して勢力を拡大しよう。

秀吉自ら謀反を起こしたり、他の大名に仕官することもできる。

700名にも及ぶ武将たちはリアルタイムで行動して、プレイヤーに影響を与える。

歴史イベントや感動的なシーンは、美しいCGや3Dポリゴンで再現されている。

東北から九州まで、日本各地の名城が200以上登場。迫力ある城取り合戦を再現。

1対1の戦闘シーンでは、3Dポリゴンで描かれた秀吉が大活躍する。

心霊呪殺師 太郎丸

●タイムワーナー インタラクティブ●11月発売予定●価格未定
●アクション●全年齢推奨
完成度 80%

華やかな江戸の裏側にうごめく悪霊を討て！

巨大な敵キャラを倒せ

怨霊が暗躍する江戸の町が舞台の、横スクロールアクション。不思議な力（呪殺）を持った少年「太郎丸」と、相棒の修行僧「円海」を操って、次々と現れる敵を倒すのだ。オートロックシステム、多重スクロール、ポリゴンを多用した建造物など、見どころも多い。

邪眼による魔力の呪縛が解けないまま進む太郎丸。「呪殺」を駆使して鬼哭党を倒せ！

大運動会

●インクリメントP●11月発売予定●予価5,800円●育成シミュレーション
完成度 60%

新着画面多数。システムについてもちょっとだけ紹介しちゃうぞ！

AICスピリッツという優秀なアニメ制作会社をパートナーに、初参入のインクリメントPが贈る「大運動会」大学衛星の合格を目指す主人公、神崎あかりちゃんを鍛え上げ、入学選考の場となる競技会を勝ち抜くことが目的の育成シミュレーションだ。今回は、ついに明らかになったゲームシステムの概要を紹介しよう。でも、ここで紹介しているのはあくまで概要。詳細は情報が入り次第お知らせするぞ。

主なゲームの流れは右の図に示した通り。ゲーム中は1日を1ターンとして、あかりのトレーニングスケジュールを決めて実行する。トレーニングはレベルが上がるにつれ、どんどん高度かつ破天荒なものになってくる。それを3カ月間繰り返し、誰にも負けない強靭な選手に育てるのだ。

厳しいトレーニングをのり越えろ！

まだ軽めのトレーニングに笑顔のあかり。鏡にも注目。

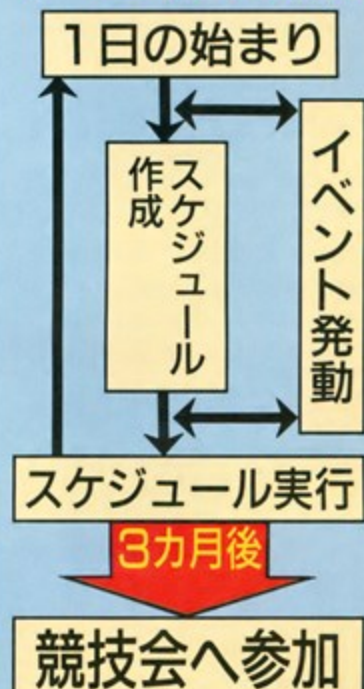
トレーニングシーンはロトスコープのような手法で実際のトレーニングを参考に描き起こされ、アニメ絵の中にもリアリティを追求している。このコダワリようはさすがだね！

変わってこちらは超過激!! 巨大ローラーに超高所の棒渡り。しかもこんなアングル…。

刺激的なイベントも盛りだくさん

スケジュールの前後にはこのようなイベントも数多く用意されている。中には、あかりの状態によって起こる突発的なものも。アニメーションシーンも用意されているらしいぞ。

海で遊ぶあかりとライバルの鈴花。水着もまたイイね。

頬を染めるあかり。前にいるのは誰？ 下は親友の一乃と口論の場面。何怒ってるの？

NEW! カオス コントロール リミックス

●ヴァージンインタラクティブ●10月4日発売●4,800円
●シューティング●バーチャガン、マウス対応●全年齢推奨

完成度 100%

〝リミックス〟でCGムービーも美しく

バーチャガン対応となってリニューアル

昨年の末に発売された3Dシューティングの「カオス コントロール」がバーチャガン対応となって帰ってきた。ハイレゾモードを採用したことにより、CGのクォリティはより美しく。要望の高かった2人プレイも実現したパワーアップ版だ。

ストーリーを盛り上げるデモもグレードアップ。異星人の侵略から地球を守れ！

バーチャガン対応となって、操作性アップ。高解像度の素晴らしさを見よ！

紫炎龍

●童●今秋発売予定●価格未定
●シューティング●全年齢推奨

完成度 75%

縦シュー好きなあなたに、おすすめの逸品

良質ソフトが多いサターンのシューティングに、名作の予感がするタイトルが登場。「紫炎龍」は、アイテムによる自機のパワーアップ、ショット＆ボムの攻撃と、なじみやすいシステムになっている。

今回は、ステージ3の画面を紹介。全8ステージの中盤に差しかかり、敵の攻撃は激しさを増すばかり。美しいグラフィックに見とれているヒマはないぞ！

自機「バーンドラグーン」の攻撃はショット、ミサイル、レーザーの3種類。敵を倒すと現れるアイテムを取ることで、これらの武器の選択、パワーアップができるのだ。

 ※画面はアーケード版です。

鋼鉄霊域（スティールダム）

完成度 100%

通信対戦ケーブルで、真の対戦プレイを体験することができるぞ。

●テクノソフト●9月6日発売●5,800円（ケーブル同梱パック6,800円）●シューティング●全年齢推奨

しっかりと洗練されたシステムを持った3D対戦シューティング「スティールダム」。今回はそのバックグラウンドに流れるストーリーについて紹介する。

国にあだ成す邪悪な〝魂喰鬼〟の封印以来、呪いによるものか、不幸続きで「狂気の王」と呼ばれる閻元。彼の主催する武闘大会に参戦した8人を待つものは……？

各々の機体は自らの魂の鎧である〝霊牙〟。白の霊牙は蒼馬、緑の霊牙は魁のもので、それぞれが個性的な必殺技をもっているぞ。

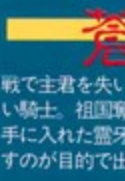
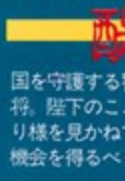
通信対戦ケーブルで熱いかけひきを

しかたがないとはいえ、1画面内で分割された画面では、どうしても対戦相手の動きが見えてしまう。それではいまいち緊張感に欠けるとお悩みのあなたにうれしい通信対戦ケーブル対応。これならお互いに位置を悟られずに熱いバトルを楽しむことができるぞ！

ちょっとキビシイ分割対戦。やるならフル画面の方が視界も広いし、第一、迫力が違う！

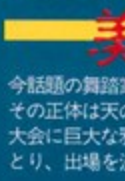
武闘大会に集いし8名の強者

是来
武道を極めんと、日々修行にはげむ侍。今回の出場は育ての親である師匠の遺言を受けてのこと。

麗羅
反体制派組織〝幻鋭〟のメンバー。処刑された恋人の仇を討つため大会参加を装い皇帝の命を狙う。

蒼馬
戦で主君を失いし誇り高い騎士。祖国奪回のため、手に入れた霊牙の力を試すのが目的で出場。

醍久
国を守護する警固隊の老将。陛下のここ数年の有り様を見かねて、直訴の機会を得るべく大会へ。

樹梨亜
名のある拳法家の孫娘。もし優勝すれば、好きな是来と旅に行ける、という約束により出場を決意。

塊
孤児ばかりで構成された盗賊団の頭。子分どもを食わせていくため、大会の賞金目当ての参加。

豪乱
人間を憎悪し、破壊と殺戮を繰り返す獣人で、今は虜囚の身。皇帝の気まぐれから出場させられる。

美咲
今話題の舞踏家。しかしその正体は天の国の住人。大会に巨大な邪気を感じとり、出場を決意する。

イエロー・ブリック・ロード

完成度 100%

すべては黄色いレンガの道から。オズの魔法使いって知ってる？

●アクレイムジャパン●8月30日発売●インタラクティブフェアリーテール●全年齢推奨

ある日、家の暖炉で見つけた小さな銀の靴。その靴に足を入れたその時、見知らぬ異世界へと飛ばされてしまい……。オズの魔法使いをモチーフにした「イエロー・ブリック・ロード」のお話はこうして幕を開く。画面内の怪しいところをクリックして進めていくシステムの、アドベンチャーゲームだ。道中、降りかかる様々な困難は、頼りになる仲間達の力を借りて乗り越えていこう！

美しいCGで描かれたファンタジックな世界。「愛と勇気」をテーマにした冒険が始まる！

画面をクリックすると…

建物の前になにやら妙な生き物が寝息をたてている。気になるものは、とりあえずクリックしてみよう。すると……。

生き物は目をさまして逃げてしまった。その後には、見えなかったスイッチが。これで建物の中に入れるぞ！

左の写真が序盤のステージマップ。まずは黄色いレンガの道をたどって、この世界を自由に歩き回ってみよう。

仲間をともない いざ冒険の旅へ！

おしゃべりなかかし、頼もしいブリキ男。そして気の弱いライオンと、おなじみの面々が君の仲間だ！

ノーム帝国の兵隊によって捕らえられてしまったライオン。彼らをやっつけて、その鎖を解いてあげよう。

新作ハミダシ情報

本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン ●ビデオシステム●麻雀

「われめDEポン」は関東地方で放映されている、芸能人による麻雀大会のテレビ番組。これをゲーム化したのが本作だ。実際に出演している対局者が登場し、ゲームのために収録した音声により、テレビと同じ雰囲気で打つことができる。また、観戦モードもあるぞ。

テレビでおなじみの面々が登場する。

怪盗セイント・テール ●トミー●アドベンチャー

主人公、芽美ちゃんの視点で物語が展開するこのゲーム。学校の授業であるミニゲームの新画面を公開！　今回紹介するのは美術の「点描トライアル」。画面に色を塗っていき、絵が完成した時点で自分の色が相手より多ければ勝ち。まちがった場所に色を塗ると、得点がマイナスされてしまうぞ。

ルールは簡単だけど、これがなかなか難しい「点描トライアル」。まちがえて色を塗ったところは、急いで消してしまおう。

NIGHTRUTH "Maria" ●ソネット●アドベンチャー

「NIGHTRUTH」のシリーズ第2弾「"Maria"」のイベントグラフィックを入手！　タイトルからもわかるように、主人公は舞璃亜となる。今回はイギリスを舞台に、切り裂きジャック、メアリーセレクト号、ファティマの奇跡の3つの事件をモチーフにしたストーリーが展開する。

前作よりグラフィックがグレードアップ。特に、背景の描き込みには注目だ。「#01」の主要キャラはもちろんのこと、多数のゲストキャラも登場する。物語の分岐もより多彩になっているぞ。年内発売予定。価格未定。

富士通パレックスの「奥寺康彦の世界をめざせ！　サッカーキッズ(入門編)」。ジェフ市原監督の奥寺氏監修のもと、サッカーのイロハを教えてくれるソフトだ。9月27日発売。

サターンソフトの収納ケース「ミニサターン」が登場。サターン本体を小さくしたケースと、マニュアルとCDが10枚収納できるファイルをセット。9月発売予定。価格1,480円。

この夏……、
誰と思い出を残しますか。

同級生if

好評発売中

希望小売価格 7,800円（税別）

今度は、
サターンで会おうね。

NECインターチャネル株式会社
〒108 東京都港区三田1-4-28（三田国際ビル）

アミューズメントグループ
ユーザーサポート受付
（月～金曜日：午後1時～6時）

商品に関するお問い合わせ (03)5440-0763
テレフォンテープサービス (03)5440-0764

= Rs' DIARY =

—あああ、夏休みももうすぐ終わってしまうううう。しくしく。
—な、夏休み!? 若旦那、もしかして学校なんか行ってたの？
—いや、別に。
—じゃあなんで夏休みなのよ。って、そういえば、若旦那ってなにやってる人なの？
—若旦那。
—だからぁ。
—あ、こんなハガキが。

ふみさんって、実際のところ、どれくらい綺麗な方なんですか？
（愛知県・そよかぜ・19歳）

—あらやだ、綺麗だなんて。
—疑問形だってば。
—なによ、若旦那は私が綺麗じゃないっていうの？ ひどいわっ。
—ややや。そうじゃなくて。
—ふふ……絵を見て想像してね♡

7月某日、就職活動のために朝もはよからおでかけ。がんばって行ったのに人数オーバーで5時間待ち。……マジ？とか思ったところに運良く（？）セガワールド発見。思わず入って「ラストブロンクス」プレイしちゃった……。しかも、スーツ姿でだよ。でも！ 私だけじゃないハズだぁ！ え？ ちがう？
（京都府・桐生 忍・21歳）

—ノリいいなあ。
—元気でいいわよね。
—でも、今からスーツでゲーセンとか行ってると、あとで……。
—なになに？

風の強い日、帰り道。自転車の女子高生、僕を追い抜くと点滅する信号に焦ったか立ちこぎにチェンジ。風がスカートをはためかせた……。「やたっ」と思うのもつかの間、見えたは青いブルマ。そのまま赤信号の交差点に向かって小さくなってゆく。「さくらちゃん……」心でつぶやく。初夏の日の午後であった。
（大阪府・宮本 渉）

—見ちゃダメだって。
—健康的でよろしい。……くううう、うらやましいヤツめ。
—だから見ちゃダメだって。

やっと梅雨の季節も終わりました。でも梅雨のせいで僕の部屋はマリモ（実はカビ）に侵略・制圧されてしまいました。なぜかマグカップにもマリモ（カビ）。……そのままにしておいたら仲間を増やしてました。
（鹿児島県・Rノ助）

—生やすなぁ。増やすなぁ。
—ぞぞぞぞぞ。
—こないだの旦那のカビもすごかったけどね。
—わしゃ今度は水虫でこまっとるんじゃ。
—水虫もカビの一種だからね。
—とほほい……。

サタマガを買って、お店を出たら、駐車場に10歳くらいの少年が倒れていた！ 頭の中では「大変だ！119番を！」と思いつつ、足はしっかり我が家に向かって前進していた。助けてやれなくてごめん、少年よ。でもお前さんも大したことなかったんだろ？
（茨城県・毛塚 妙子・18歳）

—そこ、ほっとかない。
—助けてやれなかったんじゃなくて、助けてやらなかったんじゃ？

先月号のクレイジーじじいさんの「困ったちゃんズ」復活希望につづいて、「そちらさんもサターンで」を復活させてください。なぜなら、私には今、とてつもなくすごい計画があるからだ。たのむ、あの栄光をもう一度！
（長野県・五味哲・15歳）

—その計画を聞かないことには復活させられないなあ。
—まずはハガキにネタを書いて送ってきてね。話はそれから。

Game 16Bitセガ系ゲーム＆ぷよぷよ中心ファン交流会。
主催：コーンヘッド
日時：96年9月15日11:00～19:00
会場：江東区森下文化センター
費用：１人300円
内容：ゲームのフリープレイ、ゲーム大会（ぷよ通、VF2、他）
問い合わせは
〒108 東京都港区海岸3-9-40
ロジング港518
土屋様方「コーンヘッド」まで。
（東京都・土屋慎吾）

—とのこと。一応載せたけど、もしトラブルとか発生しても、編集部やセガ、旦那、若旦那、ふみは責任もたないので注意してね。
—楽しいイベントになるといいね。
—3人で行こうか？
—あ、いいかもよ。

—わはははは。ワクワクしながらケースを開けたのに……それってサターンで遊ぶしか。

—ジョー！ 万吉の「おぎゃあああああ」というネタもたくさん来ていたぞ。

—ああ、夢となった葵ちゃんのセーラー服…。
—ブルマはいてサクラになるしか。

［SEGA AGESにヒトコト］

★SEGA AGESについて少し言いたいことがあります。それは、スペハリ、アフターバーナー、アウトランといった、誰もが認めるような過去の名作を出すのもいいが、隠れた名作のことを忘れていないかということです。隠れた名作の定義は、人によってかなり意見が異なるかもしれませんが、私としては以下の作品を推したいと思います。まず「ウォーリーを探せ！」そして「スパイダーマン」（もちろんアーケード版）です。特に、「ウォーリーを探せ！」は、私のゲームライフで最もやりこんだゲームで、1コインで14周（14ラウンドじゃないヨ）した思い出深い作品です。「スパイダーマン」もラスボスの異常な強さを除けば、1コインでオールクリアもできるくらいのバランスのいい作品です。他にもいろいろ復活してほしい作品もありますが、とりあえず、こういった意見もあるということで、考えてみてください、セガ様！

P.S.アラビアンファイトのラマーヤにも会いたい……。

（愛知県・東海ドリル・23歳）

—ふみちゃんって、SEGA AGESで復活してほしいゲームってある？

—「コンゴボンゴ」かなあ。

—えっ？

—知らないの？　SC-1000で出てたアクションゲーム。あとは「サファリハンティング」かな。アーケードでは「トランキライザーガン」っていう名前だったけど。

—へ、ヘビーだ……。

［　アヤしい黒い箱　］

★サターンを買ってはや1年4カ月、周辺機器やソフトの数なども他の手持ちのゲーム機を上回り、かなりハマっています。ある日、僕がいつものようにゲームショップに出かけると、なんとも不思議な黒い物体がありました。それには「容量は本体RAMの32倍」と書いてありました。32倍っていったらパワーメモリーの2倍！　僕のパワーメモリーでもあと4000近く残っているのに、その2倍も使えるか〜と思います。誰か僕にこの黒いメモリのことを教えて〜!!

（茨城県・シヴァ神・17歳）

—あやしい。現物を見たいなあ。

—他からも情報待ってるわ。

［ゲーム業界を志す人へ］

★Vol.9の「セガ21部署に聞きました」は、ゲーム業界に憧れを抱く若者が多いことを証明する企画でした。しかし若者達よ、君たちは少し安直にゲーム業界を目指していないだろうか。今のゲーム業界は従来の平面構成のゲームから3D立体ゲームへと主流が変わり、どこの会社も開発者不足で、この不景気の時代に、ゲーム雑誌にまで募集広告を掲示している。しかし、その裏側には、3Dゲーム到来と共に、辞表を書かざるを得なくなった2Dゲーム開発者の存在を失念してはならない。また、業界の平均年齢が20代と若すぎることからも、長年勤務することが困難な業種であることがわかる。ゲーム業も仕事である以上、家庭でゲームをプレイしている感覚とイコールではつながらないのである。セガの開発部長達が口を揃えてこう言っている。「自分のやりたいことを表現できる人材がほしい」と。自分のやりたい事が明確でない、ただゲームが好きだからという若者が多いことを示唆する一言だ。

（愛媛県・高橋　立・23歳）

—確かにゲームが好きだから、というだけでゲーム業界を目指す人は多いみたいだけど、それすらない人もいるんじゃないかな。

—その道ひと筋の人と、その道すらない人ね。なんにしろ、たったそれだけの理由でも、やりたいことがあるのって、とても大事なことだと思うんだけどな。

—ところで、高橋さんはソフト業界の人なのかな。でなけりゃ知人に関係者がいるとか。

サタマガギャラリー

一席

長野県・とりのね・23歳

—一席はトアのイラストでした。
—念願のソフトを送るから、とりのねさん！
—そんなにか…うーん、ちょっと…3年くらい待って！

KAKYUSEI
MIKO AI MAMOKO MIZUHO NANA

サターンで出して！

福岡県・おおもりよしはる

—夏期最大の話題ソフトだったかな？
—「下級生」も捨てがたい……。

オトナのギャラリー

東京都・ミチロウ

—これぞシンプルイズベスト？　白と黒のコントラストし、線のはかなさがいいね。

Dragon Knight

Rs' テーマ投稿 井戸端会議

通信対戦について

★そろそろ実現するか？　夢のネットプレイRPG（構想中は実現されたためしがない）。ネット内に世界を構築するのはすでにハビタット（2）で成されているので、それを一歩推し進める。『迷宮からスタンプ押してこい』なんて簡単なシナリオから、『ドラゴンを倒せ』まで。「ソーサリアン」のように追加シナリオを出したり。はては目的そっちのけで迷宮内で行商人になったり、おいはぎまでできる。自分が賞金首になったりして……これって「ウルティマ」？

（福島県・南斗ボム・20歳）

—ネットワークRPGはすでに計画が進行中らしいよ。

★巷ではあまり流行っているようには見えないケーブルでの対戦ですが、何が問題なのでしょう。

私が思うに、ネックとなっているのはセガサターンが2台必要なことではないでしょうか。普通は一家に2台以上サターンがあるということはまずありませんので、どこかから（大抵は友人宅から）持ってくることになるでしょう。その運搬方法が、結構考えさせられます。サターンはかなりの重さ・大きさでありますし、何より精密機械なものですから、手荒には運べません。そこで、かつてキャンペーン時にプレゼントとして登場していたサターンキャリーバッグ（遠征バッグ）を発売（もしくは同梱）してはどうでしょうか。サターンの運搬が容易になることで、対戦ケーブルでの対戦の活性化に、間接的にでも役にたつのではないかと思うのですが……。

（千葉県・フォイエルガイスト）

—うーん、それ以前に対応ソフトの少なさも挙げられるよね。

—もしかして、フォイエルガイスト君が遠征バッグほしいだけだったりして（笑）。

★X-BAND通信対戦について不安なことがあります。それは、タイトルの過剰供給についてです。セガは、X-BAND対戦に対応したソフトを積極的に出すと言っていますが、あまり対応ソフトが多すぎると、中でも人気がないソフトは対戦相手が見つからなかったりというトラブル（？）が多発すると思うのです。もちろん、対戦できるソフトが多いにこしたことはないので、バンバン対応タイトルを増やしてほしいのですが、そういった問題に対する対処もしっかりとしてほしいと思います。マイナーだけれども好きなゲームで、対戦相手が見つからないなんて、さみしすぎると思いませんか。

（鹿児島県・松井進・26歳）

—確かにありうる問題かもしれない。でも、カタパルトは、「火曜の夜は○○ナイト！」みたいなキャンペーンを打って、各タイトルにまんべんなく対戦のチャンスを作るって言ってたので、あまり心配しなくてもいいんじゃない？

★セガは、サービス開始前からVF2をX-BAND対戦に対応させることをあきらめてしまったんでしょうか？　動きがぎこちなくても、発売日未定でも構わないので、絶対にVF2を対応タイトルにあげてほしいと思います。アーケード版VF3の発売も目前に迫っている今、やっぱりVFリミックスでは古すぎると思いますし、対戦の白熱度も2のほうが断然上だと思います。セガさんお願いです！ぜひ、VF2をX-BAND対戦に対応させてください！　（東京都・ジョー小杉）

—やっぱり、対戦といって真っ先に思いつくのは格闘だからね。ヒット作は、メーカーや新旧を問わず、広く対応してほしいよね。

★私は格闘ゲームが苦手なので、もっとゆっくりしたゲームをX-BAND対戦できるようにしてほしいです。たとえばトランプゲームとか、ニックネームごとにポイントを記録しておいて、RPGのお金みたいにスコアを稼いでランキングが出たりするとうれしい！モノポリーや人生ゲームみたいなボードゲームもほしいけれど、それだと電話料金が心配だし……。

1回ごとの決着が短時間ですむ、トランプゲームは、格闘ゲームができない人のためのX-BAND対戦に最適のゲームだと私は思います。飲み物片手に知らない人とカードゲームをするなんて、素敵だと思いませんか？（茨城県・柏 明美）

—ポイント制が新しいね。これは実現してほしいゲームだなあ。

次のテーマは……ゲームミュージックについて

—ゲームミュージックについて、いろんな意見を募集するわ。今年4月には、ゲームに使われてないゲームミュージック、葉山宏治さんの「筋属バット1号」も発売されたし。

格ゲー大好き

大阪府・雛桜 恵・19歳
—セーラー服の葵ちゃん。パート2。白いリボンが夏っぽくていい感じ。背景も涼しげだね。

兵庫県・とらまる
—初代チュンリーだ。でもコスチュームが変わってもチュンリーはチュンリーだよね。え、違う？

大阪府・鯖のるん'96・18歳
—サターンだけのオリジナル、闘神伝URAも楽しいね。次はどうしてんを頼む！……がんばれタカラ!!

青森県・さるそば・18歳
—うう。困ったちゃんズ送りにしようと思ったんだけど、できなかった……ジェフリーの瞳に負けた。

北海道・黄ぺぺろーに
—人間バージョンのザベルと、ル・マルタのコンビ。なんか暗いんだけど、そりゃもう、味ですから、ね。

RPG CASTLE

大阪府・鱒のるん'96・18歳

—なーんと、今回2枚目のギャラリー掲載、鱒のるんさん。前代未聞!?

東京都・Karya

—おひさしぶりのKaryaさん。やっぱり切り絵は時間がかかるのかな？

北海道・狢狐

—フェーダの絵は……らっこさん？
—そりゃ狢狐じゃなくて海獺だってば。

王様の耳

●バーチャファイターCGポートレートシリーズで一番売れなかったキャラは、バーチャ4でリストラされるらしい。
（茨城県・KOH）

●サターン版バーチャロンでは新サターンを背負うらしい。
（愛知県・bal-bas-bow？）

●バーチャロンと同時で、ツイン筐体が発売されるらしい。
（埼玉県・ヴォイジャー）

バーチャだよ!! 全員集合

★バーチャSC-3000
●セガサターンキーボードがあればBASICでプログラミングもできるすぐれもの。第2弾として、「バーチャぴゅう太」がトミー・セガ共同で開発されている。
（京都府・スープ1号）

★バーチャキャッチャー
●バーチャなUFOキャッチャー。ゲームモードは、ポリゴンのプライズを取るオリジナルモード、そのタイムを競うタイムアタック、プライズを好きな形に置いて、難易度を調整できるエディットモード、2つのクレーンで取り合いをする対戦モードの4つ。当然、出口にプライズがひっかかり、店員を呼ぶといったフィーチャーもサポートされている。ただし減点の対象。　（東京都・ヒラリアン）

★ばーちゃ★あいRUN
●ポリゴン竹本泉キャラが、ポリゴンGTカーに乗って、首都高タイムアタックに挑むカーレースゲーム。　（埼玉県・銃士・23歳）

★バーチャま
●ポリゴンおバーチャんとポリゴン孫の愛の日記。バーチャんモードでは孫に小遣いを与える、子守歌を聞かせるなど、孫モードの場合はおばあちゃんから小遣いをせびる、デパートに連れていってもらうなどのコマンドを駆使して、互いににこやかな仮面の下で熱きバトルを繰り広げる素晴らしいゲーム。バーチャんモードでは←→→P+Kで、必殺技の「鉄山呆」を繰り出しボケたふり。孫のならばレバー半回転P+Gで、「泣き出し」。世界の老化を防ぐ会実行委員会推奨。（東京都・なしのつぶて）

四コマ劇場 第1部

兵庫県・とらまる

—学校行ってたから試合に出れません。
—ちゃんと勉強しないからよ。

青森県・TASHIMA

—……いい夢だ……。
—そ、そうかなぁ？

若旦那の 一筆入魂！

ああ眠い
さんざん夢見た
はずなのに
東京都・クレイジーじじい・20歳

金なくて
マルコン買わず ナイツやり
飛行ムズくて 買うべき運命よ
千葉県・ナイツ命・13歳

なつの夢
いろどる花火
つかの間か
福島県・南斗ボム・20歳

ムダゲー ばんざい!!

★安全運転
●車種はトヨタの実写が100種類以上、もちろん背景コースまでフルポリゴン。ただし秒間15フレーム。このゲームのウリは、全車エアバッグ付きでABS対応というところ。ドリフトができないのはもちろん、一度車体をぶつければ目の前が真っ白になりゲームオーバーとなってしまう。ちなみに視点はドライバー視点のみで、音楽は古代祐三。サントラしか売れない……。
（神奈川県・内田裕之・17歳）

★地球ツクール
●初めて地球上に登場した人類の1人である主人公が、文明を興し、進化し、子孫を残し地球を作り上げるゲーム。そのリアリティは文部省認定。しかしリアルタイムで進行するためクリア標準時間は400万年。
（東京都・誉久美・17歳）

★ダ・ラディゼクス
●横シューの歴史を変えるハイビジョン以上のグラフィックに、最高の音楽。ストーリーは直木賞作家を起用して幅広い世界観を演出。おまけに初心者を考慮して3ドットスクロールするだけで1UP、さらにゲームスタート時から最強装備。しかし1面で全国レベルのシューターでも避けられない弾ラッシュ。すぐ1UPするために、逆にハマり続けイライラさせてくれる。
（東京都・あづまの甲斐次）

サタマガ 公開質問状

―というわけで脈絡なく始まったこのコーナーでは、みんなの疑問・質問をノンジャンルで受け付けるのだ。

●1枚のハガキで2つ以上のコーナーに投稿しても大丈夫ですか？（神奈川県・ラッタッタ）
―だめ。でも、封筒でまとめ送りするのはOKだし、ひとつのハガキにひとつのコーナーあての複数のネタを書くのもOK。

●おたよりが載ったのに図書券が来ない！（多数）
―すいません、3カ月待って来ない場合には、ハガキで問い合わせて下さい。お盆進行が〜。

●ナイツの最高リンク数を教えてくれ。（山口県・Taka）
―担当ライターに聞いとく。

●子供ってどうするとできるか教えて。（埼玉県・まあや）
―それはね……。

四コマ劇場 第2部

茨城県・タマゴ

―レーザー光線はヤだなあ。本格的に。
―超電磁ヨーヨーとかならどうかしら。

愛知県・べらうま

―ああ、ブライアント家に安息の日が訪れるのはいつの日か……。

INFORMATION

―ようやく夏も終わりに近づいてきたけど、宿題のほうは大丈夫かな？
―夏休みなんかない！　っていう、学生じゃない人もいるだろうけど、ちゃんと「ハガキを書く」っていう宿題があるんだからね（笑）。
―そうそう。忘れないように、必ず送ってくるように。
―今回新設された「サタマガ公開質問状」では、みんなの質問を大募集しているぞ。Rsだけに限らず、サタマガライターへの個人的な質問とか、ゲームに全く関係ないことでも大歓迎。池袋サラさんが答えてくれたりするかもひょ。「かも」。
―前号のアンケートの締め切りは、8月30日の消印まで。急ごう！
―ハガキ待ってる！　また次号！

ハガキのあて先は

―ハガキが採用されれば、500円分の図書券をプレゼント！
―ギャラリーの一席の人には、好きなソフトもプレゼントするぞ。

〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク㈱
セガサターンマガジンRS係まで

8/23号のお詫びと訂正

●P129「ライセンシィ・スペース」で東芝EMIとトミーのコメント本文が入れ替わっていました。関係各位ならびに読者の皆様にご迷惑をおかけしたことをお詫び致します。●P183「サターンボンバーマン」で、ボンバーマンクリアケースとランチボックスのキャプションが入れ替わっていました。関係各位ならびに読者の皆様にご迷惑をおかけしたことをお詫び致します。

GAL's ふり〜区

★女の子の私たちぐらいの年で格闘ゲーム大好きな子っていないんですか？
　よく、学校帰りに友達とゲームセンターに行くけど、女の子ってゲームやってもほとんどプリクラとかUFOキャッチャーの類しかやってくれないんですよね。彼氏も欲しいけど、やっぱ格闘ゲームが好きな女の子の友達も欲しいです。ゲーセンとか気軽に一緒に行けるように、交流のコーナーってできないでしょうか？　彼氏募集で写真とか送っていいなら、そういうのもできるととっても嬉しいのですが……やっぱりダメ？
（千葉県・蒼磨　葵・15歳）
―ん、トラブルに責任を持てないから、不特定多数の交流ができるコーナーは作りにくいんだよね。今号のダイアリーみたいに、文通サークルとかの紹介ならできるかもしれないんだけど……。

★暑いので、髪をしばっていたとき、弟が「おまえ、誰かに似てない？」といってきた。私は（えっ？誰かしら？　芸能人!?）と思ったが、弟の次の言葉は「おまえ、ラウ意識してない？」のヒトコト。まあ、後ろ一つのみつあみだったけど、ヒゲ生えてないだろっ！　それに、オヤジなんて意識しないって。
（静岡県・かがり・25歳）
―わはははは。
―ひどい弟さんね。

★やったー！　私にもセガサターンTHEイスが当たりました！　あんなソフトやこんなソフトまで無理して買った甲斐があるってもんです。届いたその日に、あんまりうれしくてずーっと座っていたら、ついそのまま寝てしまって、首は痛いわ腰も痛いわおなかは冷やすわで大変でした。でも、もう絶対に手放さない！　サターンをプレイするときは必ずこれに座るの。っていうか、部屋がせまくて、セガサターンTHEイスに座らないとテレビが見れないだけなんだけどね。セガさんありがとう、ずーっと大事に使います。
（秋田県・高橋えみ・18歳）
―そこまで喜んでくれれば、THEイスも本望かも。よかったね。

PUZZLE LAND

大阪府・霜月 司
―たしかに女が……強いんではなく、たくさんいるだけのような気がする（笑）。

岩手県・松本さくら丸
―期待株急上昇中のマジカルドロップだよ。サターンで2もでてるし、後付け連鎖練習しなきゃ！

東京都・ヨーヨー・19歳
―元気いっぱいのカーバンクルがいいゾ。
―あ、ぷよまん食べたい……。

セガプレス IN セガサターンマガジン

SEGA PRESS

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

セガが提供している各種情報サービスの最新の内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。今回は最近変わりつつあるセガのCM展開に迫るぞ。

今回はセガのCM広告展開を語っちゃうぞ！

昨年秋に映画配給会社から中途入社し、CSプロモーション部宣伝企画チームマネージャーになった川口政利氏がセガの新展開を語る！

映画的でドラマチックなCM展開も見てみたい

本誌■川口さんは、以前は映画業界のほうで活躍されていたわけですが、歴史もあって、先進的なイメージもある映画の宣伝に比べてゲーム業界への感想は？

川口■そうですね。ひとえには言えないんですが、映画って、もう100年の歴史があるから、手法もいろいろ確立されているんですよね。それに比べるとやっぱり立ち遅れているイメージはあるでしょうか。ゲームのソフト開発という特性上、さまざまな制約が生じ、他業種のタイアップ展開などが行いにくいというのはありますね。

本誌■川口さんが、最近のお仕事の中で担当されたものは？

川口■一番わかりやすいところだと、やはり「ナイツ」ですかね。「ナイツ」では、最初に「7月5日、全人類が、空を飛ぶ」っていう〝ティザー〟広告をうったんですが、こういう期待感と大作感をあおる戦略的プロモーション展開というのは、ゲーム業界ではあんまり見かけられなかったように思います。でも、今後はゲーム人口が増えるにつれ、こういう戦略的展開もドンドン取り入れられていくと思うんですよ。僕としては、映画でやってきた手法をいろいろ取り込んでみたいと思いますね。

本誌■セガさんのCMって、昔からダメだとか、もっとこうしろとか、いろいろユーザーさんからも意見があるようですが、そのへんはいかがですか？

川口■うちのCMって、TVというメディア特性に合ったものでなかったように思います(笑)。それぞれのゲームがもっているカラーを大事にしているというか、タイトルごとにまったく違う感じに色が出ていて、それぞれで完結しているというか……。逆にプレイステーションさんっていうのは、うちとは方向性が逆で、15秒のCM全体に1つのテーマがドーンと流れて、本体のイメージもキッチリ入れている、と。どっちがいいというわけではないんですが、うちはうちで今後本体を500万台、1000万台と売っていくのなら、まずはタイトルがもつメッセージは残しつつ、一般層も引きつける部分を訴えていかなければならないでしょう。

本誌■任天堂さんのほうはどうです？

川口■TVにしても、ある一定の期間にCMなどに投入する金額がハンパじゃないのが驚異的ですね。タイアップ自体も見習うべきところが多いですよ。

本誌■今後、セガの広報展開としてやってみたい展開とかはありますか？

川口■基本的にサターンのソフトって、いいと思うんですよ。だけど、CMのほうは今まで単発主義で、このソフトが売れればいいや的な部分が強かったと思うんです。だから、今後はもっと長期的な戦略にそった、点から線への戦略的な展開をしていってみたいですね。

NiGHTS(ナイツ)

以前、このコーナーでも紹介した、先行イメージ作りの「ナイツ」のティザー広告。

デカスリート

テレビCMのほうは非常にストレートな感じで逆に成功した「デカスリート」。

グレイテストナイン'96

このような雑誌広告も、今後は雑誌ごとに内容を細分化できればと川口氏。

定番情報コーナー

最新のセガ情報はこうして見るのだ！

ゲーム雑誌では見れないセガスタッフ手作りの情報が見たい！という人に絶対オススメなのがコレ。電話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。販売店では右の2つがあるぞ。

SEGA JOYJOYテレフォン

毎週その時々の最新情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンは、1回分(約3分)を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。8月最終週は、「ファイティングバイパーズ」総特集。9月第1週は竹崎さんの軽妙トーク。最新情報も満載だから、これはどちらも聴き逃せないね！

●毎週金曜日内容更新
●収録時間3分間

札　幌	011-842-8181
仙　台	022-285-8181
東　京	03-3743-8181
名古屋	052-704-8181
大　阪	06-333-8181
広　島	082-292-8181
博　多	092-521-8181

お楽しみダイヤル
03-5380-8600(東京のみ)

東京番号のみの「お楽しみダイヤル」はユーザーからの意見や要望などを録音可能だ。まずは自宅に近い番号へ。

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他で見れない情報が手に入るセガFAXクラブ。次回の更新日は、通常通り9月7日。竹ちゃんのセガスタだけは、本日8月23日から新バージョンが入っているぞ。欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。

●毎月8日内容更新
●最大30ボックス用意

FAX番号
東京　03-5950-7790
大阪　06-948-0606

9月号からはいつものように毎号8日発行に戻るよ。ただし竹ちゃんのセガスタは8日と23日の月2回刊行だ。引き出す際は要注意。

近くのお店でチェックしよう！

セガビデオマガジン

9月号は「バイパーズ」をはじめ、「サクラ大戦」「天地を喰らうⅡ」「ポリスノーツ」「ガンダム」など全21タイトルを収録中。

セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

フラッシュセガサターン

販売店で最新作の一部を遊ぶことのできる体験版CD-ROMも大好評。

●Vol.9収録タイトル(9月～)
- ●マジカルドロップ2
- ●鋼鉄霊域
- ●ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
- ●伝説のオウガバトル(ムービー)
- ●リアルバウト餓狼伝説(ムービー)
- ●サクラ対戦(ムービー)

SEGA パソコンネットも好評

基本的に毎月の「FAXクラブ」の内容をパソコンネットで伝えているのが右の5局(動画などもある)。インターネットのホームページで最新情報が見れるぞ。

●毎月8日更新

現在5ネットで展開中
- ●「NIFTY」メンバーサービス部　03-5471-5806(平日9:00～19:00　土9:00～17:00／日・祝・祭日を除く)
- ●「PC-VAN」事務局03-3454-6909(平日9:00～17:00／祝・祭日を除く)
- ●「PEOPLE」事務局　0120-860-864(9:00～18:00)
- ●「COPERNICUS」事務局　045-662-2470(9:00～17:00／土・日・祝・祭日を除く)
- ●「ASCII NET」03-3486-9661

※上の5局の詳しいサービス内容や入会方法などについては、上記の電話番号までお問い合わせ下さい。なお、お問い合わせは、上記営業時間中にくれぐれも番号の間違いのないようお願いします。

セガインターネットホームページ　http://www.sega.co.jp/

ゲームバスターズ　http://www.copernicus.or.jp/cope/extra/gb/

なんでも聞いてね！

SEGA PRESS Q&A（仮称）ソニックスタジアム

セガCSプロモーション部が送るオフィシャルコーナーだから、セガに関するみんなの質問も、セガのスタッフが直接バッチリしっかり答えちゃうぞ。聞きたいことはドンドン送ろう！

●①サターン発売当時からラインナップにあるRPG「ファンタジーアース」ってどうなっているのでしょうか？　情報のないまま消えるとか。②ゲームの同人誌作ってセガ本社に送ったら誰かに読んでもらえるのでしょうか？　ゴミ箱直行だったら哀しいです。（宮城県・蓮田晴美）

セガ■①最初からラインナップに入っていたにも関わらず、いっこうに姿を現さない「ファンタジーアース」。気になっている人も多いでしょうからお答えします。現在も開発は進行中です。面白い内容にしようと頑張っていますので、今しばらくお待ちください。このまま消えるということはないのでご心配なく。②大歓迎ですよ。少なくともパブリシティチーム全員で読ませていただきます。どんどん送ってください（みんな好きですから）。

●以前のサタマガには、SSフロッピーディスクドライブではゲームのデータの保存は不可能と書いてありましたが、他誌ではゲームのデータも保存できると書いてありました。本当にSSフロッピーディスクドライブにはゲームのデータはセーブできるのでしょうか。できるとしたら何ブロックできるのでしょうか。また市販のフロッピーを使用することができるのでしょうか。それともセガから専用のフロッピーが発売されるのですか。またそのデータをパワーメモリーや本体内蔵RAMにデータを移すことができるのか。ぜひ教えてください。（山形県・佐藤豊）

セガ■ごめんなさい。表記に誤解があったようですね。ゲームのデータはセーブできます。セーブできるデータは約22,000ブロックです。これは市販の2HDフロッピーディスクを使用してください(セガから出す予定はありません)。フロッピーディスクにセーブした内容をパワーメモリや本体内蔵RAMに移すことは可能です。この際にはFDDに同梱されているFDDオペレーターを使用してください。

●"ナイツ"の壁紙には、驚きました。今後発売予定のソフトに、このような壁紙を入れる予定はありますか？　Win'95のエクスプローラーで見つけました。（福岡県：馬ナリで行こう！）

セガ■そうですか、見つかりましたか。ご指摘のようにWin'95のエクスプローラーで見ると、8枚の壁紙が入っており、どれもソニックチームの自信作です。今後も彼らの活動に注目してください。

▼奈良県・NiGHTS&SONIC

かわいいエリオットとクラリス。最近はいろんなナイツが送られてきて楽しいです。

▼福岡県・ソフトバンク

最近活躍中のソフトバンクくん。いつもソニックのカッコよさにメロメロです（笑）。

新コーナー CATCH THE NEW PRIZE

前号でインタビューに登場してもらったセガプライズ担当者の向後さん。その後、「セガプレス内に特別コーナーを作りましょう」という話がトントン拍子で進み、早くも新コーナーを開始！

プライズ新製品に関する情報は、FAXクラブでも大人気というだけに、サタマガでも、毎号その月のプライズ景品のオススメ品を、向後さんから教えてもらっちゃうぞ。景品のサイクルは1～2週間というから、早めにチェックだ！

おしえて向後さん！

自分でもいろいろ企画を出すというAM関連機器開発部の向後さん。毎号要チェック景品を教えるぞ。

「8月はバーチャファイターキッズのぬいぐるみやセガソニックのマグカップ、9月は、セガオールスターズ・カラーTシャツに「ナイツ」も入ってきます。KOF'95のフィギュアコレクションも注目です（向後）」

9月はこれが狙い目!!

9月は、ガーフィールドの傘や、ペン立てにも使えるバスケット・セガソニック、おなじみの笑い声が出るケンケン・サウンドバンクをはじめ、「バーチャファイター2」のジッパーマスコットやお守りキーホルダー、ザ・シンプソンズ アナログウォッチなどが目白押し。見逃すな！

セガの人気タイトルがTシャツになった。半袖だけど、首回りのカラーもワンポイントだ。

フロッピィディスク入れ、キーボードマット、マウスパッドなど、セサミキャラで集めよう。

セガ広報日誌

そろそろ夏休みも終わりが見えてきて、ちょっと悲しい今日このごろ、なんじゃないかな？　大学生の人はもう1カ月ぐらい休みがあるんだろうけど、セガ広報軍団とサタマガ編集部は東京ゲームショウで大忙しなのだ。

編集後記 竹ちゃん

大学の頃からずっと好きな南佳孝。ライブに行きたい。

ゲーム誌以外の雑誌にもメガドラの記事を載せて、より多くの人にゲームに触れてもらおうという目標を立ててから2年半。最初は全然相手にしてもらえなかったのだが、次世代機ブームやらなんやらで、今では結構フツーの雑誌にゲームの記事が見られるようになった。実際、セガの企画が皮切りとなって連載となったコーナーもまままある。ただ、女性誌などはいまだガードが固く、つけいる隙もなかなかない。女性がもっとゲームに目を向けてくれる日って……やっぱり来ないのかなぁ。

編集後記 南雲くん

今年の夏は、蝉の鳴き声が聞こえないような気がする…。

先日、モニター期間に初めてX-BANDで対戦をやりました。ソフトはもちろん「バーチャファイターリミックス」。やっとのことで対戦者が見つかると、相手はなんと"渋谷の影使い"。こちらはサラで応戦だ！　4連戦をこなし4連勝。とにかくボコボコにしてやりました。渋カジ野郎恐るるに足らず！　あれやこれやで5人ほどの人と対戦。遠隔地の人とも対戦できるなんて、やればやるほどX-BANDって面白い！　22日からサービスも開始されたので皆さん僕と対戦しましょうよ。

編集後記 ハニー花谷

夏休みが終わり帰ってきたぜ。チョベリバ!!

なんか、あっというまのロンバケが終わり、気が付いたら東京ゲームショウ。もう行った人は置いといて、まだ行ってない人は、早くビックサイトへGO！　今回のセガはすごいよ。アレが出たり、あと○○が出てたりと…(むふふふ～)。見ないと学校が始まった時にみんなからハブンチョになること間違いなし。あとそれから、小生の日焼けが見たい人はこのサタマガを持ってきてくれ。あっ忘れてた！　チビサターンのCDケースが9月に発売されるので（詳細はサタマガ本誌)、買ってくれ。

編集後記 ゲーマーみき

さようなら夏休み。夏のロマンスなど田舎にはなかった。

久々に夏休みに帰省しました。毎回帰省の際は飛行機で移動するのですが、着陸体制に入ると、気圧の変化によりいつも耳が痛くてたまら～ん！　状態に陥ります。あまりの痛さに思い余ってスチュワーデスさんの呼び出しボタンを押してしまいそうになります（でも大人だからがまん)。痛みの限界の壁が見えた頃に無事到着。さわやかな地上の空気を存分に吸い込み、なつかしい我が母校と牛さんを見つめます。何と私の出身校は空港の隣にあり、その横には農大があるのです。モー。

ハガキ大募集!!

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報など大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガプロマネチームにちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱「セガサターンマガジン」編集部「セガプレス」係まで。

【募集項目】
●ご意見コーナー
●質問コーナー
●イラストコーナー
●その他
みんなのハガキを待ってるぞ！

セガプレスプレゼント 今回はコレ！

今回は、新コーナー解説にともない、セガソニックのマグカップをプレゼント。陶器製の本格派。

【副編ジョージの編集後記】「サタマガ」が月2回刊になって、初めての夏休みを迎えた。不思議なもので、月刊の頃はほとんど夏休みなんてなかったのに、月2回刊になったほうが、休みがしっかり取れたりした。読者のみんなには悪いけど、「サタマガ」は完全隔週刊じゃなくて、月2回刊の雑誌だから、8月のように金曜日が5週間ある月はわずかながら心にゆとりが持てるのだ(気持ち的には嫌いな授業が休講になったような感じ)。ま、その分本は出ないけど、これぐらいのクッションがあってこそ、いい本を作れたりするんだと、自分に言い聞かせて…………と。次号は9月13日発売です。ヨロシクネ。

池袋サラの Virtua CLASH Vol.22

寝ても覚めても考えるのはVF３の事ばかり。通勤の電車の中でもＥボタンの練習は欠かしません。そう言えば、福岡や新潟の某所にもVF３が入っているとか。

変わりゆくVF3、お台場の夜は熱い

日を重ねるごとにバージョンアップされていくVF３。サラの２Ｐも一新され一段と妖しくなった。今回は前号に続き、お台場の熱い夜をレポートする。

★

とある情報網からお台場のVF３がバージョンアップしたとの情報を得た俺は居ても立ってもいられなかったのだが、いかんせん仕事の方がゲロ忙しくてイライラする毎日を送っていた。毎週木曜はお台場の日と決めておきながらも木曜になっても仕事が片付く気配すらない。それは金曜日になっても変わらなかったため、仕方がないんで仕事中に「研究」のお題目で会社を抜け出しお台場へ向かった(をいをい)。

さすがに金曜日はメチャ込んでいる。しかもカップルばかり。勝手にいちゃついてろって感じで入場券だけを買い、脇目も振らずにVFコーナーへ向かう。やはりここもこんでいる。とりあえず裕クンと裕クンママを探し、来ていることを確認してさっさと一番奥の対戦台へ向かう。なんか最近ローカルルールができたらしく、初心者以外は奥の対戦台で対戦しなければならないらしい。誰が決めんだそんなの。サラの２Ｐのコスチュームが変わったらしいのでそれを見たさに２Ｐ側に並ぶ。待つこと15分やっと自分の番が回ってくる。やれやれといった感じで腰を下ろす。そしてキャラ選択……。

キャー。超アヤシィ。マヂ？ マヂ？ マヂでサラ？ ヤバいんじゃないのこれ。真っ赤なシャツにジーンズのパンツ。スッゲェー。ドクドク(意味不明)もんだねこれ。脚の付け根からもう真っ白な太股が眩しいぐらいに見えてるじゃん。って結構気に入ってたりすんだけどね。

技は前のバージョンより増えていないようだ。が、バックドロップに移るモーションがそれらしくなっていた。前は斜め後方から投げようとするとVF２のようにモーションがいきなりバックドロップになってコマが飛んだようになっていたが、今回はすぅっと真後ろに回り込んで投げている。かなりリアルな感じになってきている。しかし依然サラは強い。このキャラのコンセプトとして「誰でも使える初心者用キャラ」っていうのがあるらしいんだけど、それにしてもサラ強すぎ。結局その日は24連勝ほどして途中で帰る結果となってしまいました。もっと弱くしてもいいと思うんだけどなぁ。でもサマーソルトだけは今のままで良いからね(結構勝手な意見)。硬化時間はもっと増えてもいいけど。

そいえば、シュン、ジャッキー、ラウ、ウルフ、リオンは格好良いね。格好良すぎるかも。で、サラはっていうと、なんかねぇ。コンビネーションがフラッシュピストンしかないし。ほかにもDJBとかあるけどどれも２発止まりだし、モーションもなんか単調気味だと思うのは自分だけ？ エルボー～立ち膝～踵落とし～サマーとかどうでしょ？ 全部繋がらなくてもいいし、ダメージなんか10でもいいから、ジャッキーのアレみたいにシビれる奴をどうか一つ。ダメ？

なにはともあれリリース間近のVF３。早く完成版出してくれ。お台場は行くのには金掛かるッス。

Pictures Galary

イベントが中休みに入ったんで、今までに送られてきたイラストを載せてみたいと思います。点数はそんなに多くないのですが、中でもインパクトのあった3点を載せました。

こういったイラスト＆お手紙は大歓迎なんでこれからもがんがん送って下さい。こちらもどんな内容がくるのか、結構楽しみにしている部分もあるんでよろしく。

あと、お返事下さいって人にはできるだけ返事書きますんで。とか言いながらまだ一通も書いていないんだけどね(苦笑)。でも必ず書くようにしたいと思ってますので送ってくれた人は首を長くして待っていてください。

東京都・三条あさるとさんの作品

千葉県・ぱんだ山口さんの作品

静岡県・有栖川 眞さんの作品

(上)俺こんなに格好良くないけど裕君はメチャ可愛いです。コピーとって仕事場に飾ってます。
(右上)う～む。グロい。まぁ一番近いといえば近いんですけど
(右)静岡のイベントに来てくださった方ですね。もちろん覚えていますよ、安心してください。

今週の裕クン

お盆とは関係なく、実家と裕クンママの実家で法事がありました。親戚中に大人気だった彼は、四六時中たらい回しに抱っこされてました。人見知りしない彼の性格はやはり叔父さんおばさん連中に受けがいいようです。例の裕クンスマイルも愛想笑いに見えました。大丈夫かおまえ。

ちょっと前の写真だけど、なんか俺の子って感じでしょ？

〈お便り募集〉このコーナーではお便りやイラストを募集しています。もしかしたら返事が来るかも!? あて先は
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク セガサターンマガジン「池袋サラのバーチャクラッシュ」係まで。

SEACRET TECHNIC FILE'96

A級保存版! 裏技綴じ込み付録

SEACRET TECHNIC FILE'96

アイドル雀士スーチーパイII

●スーチーユキモード&ステージセレクト
ディスク1のタイトル画面でLを押しながらZ、Y、X、R、A、B、スタートの順に押す。すると、スーチーユキモードで遊ぶことができる。また、メインキャラのステージセレクトが可能になる。

●ステージセレクト
ディスク1のタイトル画面で上を押しながらZ、Y、X、R、A、B、C、スタートの順に押す。すると、メインキャラとスーチーユキモードのステージセレクトができる。

●いきなりエンディング
ディスク1のタイトル画面で左を押しながらX、Z、X、Z、X、Z、Y、スタートの順に押す。すると、オープニングに続けて、すべてのエンディングを見ることができる。スタートを押せば、次のデモにスキップできる。

●アイテムを全種類入手
ディスク1のプレイ中、必殺技、音声が出ているときや、得点計算中以外にL、R、下、Yを同時に押す。すると、すべてのアイテムを1つずつ入手できる。

●配牌やり直し
おまけディスクのフリー対局中にLとZを同時に押す。すると、プレイ中の局の配牌がやり直しになる。

●強制勝利コマンド
ディスク1のプレイ中、必殺技、音声が出ているときや、得点計算中以外にL、X、Zを同時に押す。

●カーソルでおさわり
脱衣シーンでカーソルを下の表に示した場所に合わせてボタンを押すと、キャラのいろいろなリアクションを見られる。

女の子の名前	タッチできる場所	脱衣再開になる場所
篠原ありす	胸とヘソ	口のあたり
槙枝早苗	口と首	胸
一文字つかさ	耳と胸	ヘソのあたり
佐々木留美	首のあたりと腰のあたり	乳首
水野佑紀	首と背中のあたり	わきの下
片桐志穂	口のあたりと胸	股間
御崎恭子	口と股間のあたり	乳首

●ミユリの部屋全キャラセレクト
おまけディスクのオープニング曲中にLとRを押しながらA、X、A、X、下、上、C、Z、A、X、B、スタートの順に押す。すると、ミユリの部屋ですべてのキャラが選択可能になる。

アイドル麻雀 ファイナルロマンスR

●メニュー消去
着せ替えモードでZを押すと、画面の下にあるメニューを消せる。この状態だと操作が簡略化され、Aで画面の拡縮、LとRで服の変更、Xで服をすべて脱がすことができる。再度Zを押せばメニューを表示させることができる。

アンジェリークSpecial

●サラの相性占い
通常、土の曜日はサラの占いの館は休みだが、星座と血液型で相性占いをしてくれる。

●隠しグラフィック
日の曜日にデートをしていないとき、森の湖に行く。ここにはサラとパスパがいるので話を聞く。この手順を3回繰り返すとサラとパスパの隠しグラフィックを見られる。

一発逆転 ～ギャンブルキングへの道～

●デバッグモード
「もへもに」と名前を登録すると、デバッグモードになる。そして、部屋画面でRを押しながら1日を終了すると、所持金が50万円アップする。また、1日を終了するときに押しているボタンが、Lの場合は所持金が10万円アップ。Xの場合は現日付に2日プラス、Yの場合は現日付に7日プラス、Zの場合は現日付に10日プラス、XとYとZの場合は31日プラスになる。

ヴァーチャルハイドライド

●特級モード
上級モードをクリアすると、新たにゲームを始める時に、難易度設定で「特級」が選べるようになる。

●薬でゲームオーバーから脱出
敵の攻撃でダメージを受けるなどして、体力が0になったら、ゲームオーバーの表示が出る前にすばやく体力回復アイテム（持っていたら）を使う。すると、ゲームオーバーにならずにその場で復活できる。

●隠しアイテム
このゲームには最高の攻撃力を持つ「雷撃の剣」という隠しアイテムがある。ただし、これはマップ画面にも表示されない特殊なエレベーターの下に隠されている。エレベーター自体は草原のどこかにあるが、よほど注意深く歩いていないと発見しにくい。

●回復の泉
マップ画面には表示されないが、通常のフィールド上には2つの泉が存在している。これらの泉には、それぞれ体力の回復と、呪いや毒の解除という効果がある。マップの形にかかわらず、泉は必ず3つの岩に囲まれた場所にあるので、探す時はそれを目印にしよう。

●アイテム引換え所
初級か中級に限り、マップ中のどこかにアイテム引換え所（マップ画面にも表示される）が存在する。ここでは、スコアと引換えに武器などのアイテムが入手できる。

ヴァンパイア ハンター

●隠しカラー
キャラクター選択時か、オートガードの有無を決定するとき、弱パンチボタンと中キックボタンを同時に約1秒間押し続けると、キャラの色が黒っぽくなる。

●モリガンの隠し勝利ポーズ
モリガンが勝利ポーズをとるとき、パンチボタン3つかキックボタン3つを押し続けると普通では見られな勝利ポーズを見ることができる。

●サスカッチの隠し勝利ポーズ
サスカッチが勝利ポーズをとるときに、上とキックボタン3つを押し続けると鼻息連発の勝利ポーズをとる。

●アナカリスの隠し勝利シーン
対CPU戦で、アナカリスで最終ボスのパイロンと戦い、2本目をEX必殺技でKOすると、アナカリスの周りに従者や王妃が出現する。

●ザベルの一目惚れポーズ
ザベルとレイレイの対戦に限って、スタート時のザベルの出現ポーズが一目惚れポーズになる。

●オルバスの隠しＥＸ必殺技

オルバスがヴァンパイアカラー（強キックかスタートで選択）のとき、↓↓＋パンチボタンとコマンドを入力するとＥＸ必殺技のダイレクトシザースを出すことができる。

●モリガンの隠しダッシュ

通常モリガンのダッシュは斜め上に移動するが、弱キックボタンを押したままだと垂直ぎみの角度でダッシュする。さらに、方向ボタンを押していると、画面外まで飛んでいく。なお、ボタンを放すと再び斜め上にダッシュする。

●隠しスピードセレクト

オプションの「ＴＵＲＢＯ　ＳＰＥＥＤ」にカーソルを合わせ、弱パンチ、弱パンチ、右、弱キック、強パンチの順に押す。すると、通常は４段階のスピードセレクトが８段階になる。

●8つのスペシャル機能が追加

オプションの「ＣＯＮＦＩＧＵＲＡＴＩＯＮ」にカーソルを合わせ、中キック、弱パンチ、下、弱キック、中パンチの順に押す。すると、新たに「ＡＰＰＥＮＤＩＸ」という項目が追加される。これを選ぶと、ターボモードの切り替えができる「ＴＵＲＢＯ」、オートガードの設定ができる「ＡＵＴＯ ＧＵＡＲＤ」、対戦時の最大ラウンドを選択できる「ＭＡＸ ＲＯＵＮＤ」、ゲーム中のＢＧＭを２種類から選べる「ＢＧＭ」、ゲーム中の背景を２種類から選べる「ＳＣＥＮＥＲＹ」、サウンドテストができる「ＢＧＭ ＴＥＳＴ」、ＣＰＵのキャラの色を選択できる「ＣＰＵ ＣＯＬＯＲ」、キャラのパターンを見られる「ＡＮＩＭＡＴＩＯＮ」の８つの機能を使うことができる。

Wizards' Harmony

●カーソルを拡大できる

カーソルの弥次郎が出ている画面でＺを押す。するとカーソルの弥次郎が画面いっぱいに大きくなる。Ｘを押すと元に戻る。

●生徒会長のイベントが発生

まず、誰との相性も上げずにゲームを進め、６月から９月までの休日に魔法学科かギルドへ行く。次に、10月から３月までの休日は普通学科に行くと、ランダムに生徒会長のイベントが起こる。さらにこの３つのイベントをすべて見ると、卒業パーティーで再び生徒会長のイベントが発生する。

●ラミカと付き合える

あらかじめ、ジャネット、システィナ、レジーのいずれか１人をメンバーにしておく。そして霜森の月に、「うわさコマンド」でデイルから施療院に記憶喪失の少女がいることを聞かされたら「うわさコマンド」で施療院に出かける。すると吸血鬼ライカのイベントが発生するので、ここでライカから血を吸われないようにする。このあと、ほかのメンバーの好感度を下げておくと卒業後にライカと付き合える。

ウィザードリィ Ⅵ&Ⅶコンプリート

●宝箱が取り放題

宝箱を見つけたら「さわる」のコマンドを１度使ったあとに宝箱を開ける。すると、中身を取っても宝箱がなくならず何度でもアイテムを入手できる。

X JAPAN Virtual Shock 001

●ビデオ編集ができる

プレイ中にセキュリティーＡと遭遇してわざとゲームオーバーにしたら、ゲームオーバー画面でＬ、Ｒ、Ｂ、Ｚ、下をすべて押した状態でＸを２回押す。するとビデオ編集室で映像を編集することができる。

X-MEN CHILDREN OF THE ATOM

●豪鬼を使用可能にする

まず、グループバトル以外のキャラクター選択画面を表示する。次に、１Ｐ側の場合はカーソルをスパイラルに合わせて１秒以上待ち、シルバーサムライ、サイロック、コロッサス、アイスマン、コロッサス、サイクロップス、ウルヴァリン、オメガレッド、シルバーサムライの順にカーソルを合わせていく。そして、最後のシルバーサムライのところでカーソルを１秒以上置き、弱キック、強キック、強パンチの各ボタンを同時に押す。するとカーソルの位置のキャラが豪鬼に変わって、１Ｐ側が豪鬼を選べるようになる。また２Ｐ側が豪鬼を使う場合は、まずカーソルをストームに１秒以上置いたあと、サイクロップス、コロッサス、アイスマン、センチネル、オメガレッド、ウルヴァリン、サイロック、シルバーサムライ、スパイラルの順にカーソルを合わせていく。そして、最後のスパイラルのところにカーソルを１秒以上置き、弱キック、強キック、強パンチの各ボタンを同時に押せばスパイラルが豪鬼に変わって、2Ｐ側が選べるようになる。なお、豪鬼の必殺技は左下の表に示したとおり。

技名	コマンド
豪波動拳	↓↘→パンチ
灼熱波動拳	←↙↓↘→＋パンチ
斬空波動拳	空中で↓↘→＋パンチ
豪昇龍拳	→↓↘＋パンチ
竜巻斬空脚	↓↙←＋キック
空中竜巻斬空脚	空中で↓↙←＋キック
天魔空刃脚	空中で↓↘→＋キック
滅殺豪波動	↓↘→↓↘→＋パンチ
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘＋パンチ
阿修羅閃空	→↓↘＋パンチ×3、 ←↓↙＋パンチ×3、 →↓↘＋キック×3、 ←↓↙＋キック×3 （4つのうちいずれか入力すれば出せる）
昇龍練獄	↓↙←＋パンチ

●ジャガーノートで対戦

ＶＳモードで豪鬼を使って対戦し、コンティニューを選んでキャラクター選択画面に戻る。そして豪鬼を使っていた側のコントローラーで、左上を２回押すと、成功すればカーソルが表示されないままで、ジャガーノートが選べるようになる。もしカーソルが現れてしまった場合は失敗なので、再び豪鬼を使ってやり直すこと。

●バトル中にオプション

バトル中にポーズをかけ、ＡかＣを押すとオプション画面を呼び出すことができる。

●簡易キャラセレクト

「ＶＥＲＳＵＳ ＭＯＤＥ」の対戦成績表示画面で、ＬかＲを押しながらスタートを押す。すると、キャラやステージの選択を簡略化できる。

●ショートカットコンティニュー

「ＡＲＣＡＤＥ ＭＯＤＥ」でプレイヤーが負けてコンティニュー画面に進んだとき、Ｌを押しながらスタートを押す。すると、自キャラ、相手キャラ、対戦ステージがそのままの状態ですぐに再開できる。

●移動範囲を変更

「ＯＰＴＩＯＮ ＭＯＤＥ」でカーソルを「データリセット」に合わせ、下、上の入力を10回繰り返す。すると「データリセット」の下に「画面幅」という項目が追加され、画面内の移動可能な範囲を変更することができる。

●真のアーケードモード

２Ｐ側でＡとＣとスタートを押しながらゲームを起動する。デモが始まるまでボタンを押し続けていると、アーケード版に近いモードになる。Ｌでクレジットを入れてスタートを押すと、ゲームを始められる。ただし、「ＡＲＣＡＤＥ　ＭＯＤＥ」しかプレイできない。

●各キャラの隠し必殺技

各キャラはプレイ中に隠し必殺技を出したり、特殊な操作をすることができる。それぞれのコマ

ンドは下記の表に示したとおり。

サイクロップス	
レッグスルー	相手がしゃがんでいるとき、↙↓↘＋パンチ（中か強）
ラピッドパンチ	→→＋弱パンチ＋弱キック
ネックブリーカードロップ	→→＋強パンチ＋強キック
スーパーオプティックブラスト	↓↙←＋パンチ

・ライジングアッパーカットはコマンド入力後に、パンチボタン連打で連続ヒットする。

ウルヴァリン	
ニヤリ	弱パンチ、中キック、中キック、強パンチ、中パンチ

・トルネードクローとバーサーカーバレジはコマンド入力後、パンチボタン連打で連続ヒットする。

サイロック	
挑発	スタート

・忍術は分身後に再びコマンドを入力することで本体の位置が変わる。
・サイスラストはコマンド入力後、方向ボタン＋パンチボタンで方向を変えてさらに攻撃する。

コロッサス	
コンビネーションキック	弱パンチ、中キック、強パンチ

・パワータックルを出した後、←＋キックボタンで途中で止められる。
・ジャイアントスイングは相手をつかんだあと、方向ボタンを回すことで攻撃力が上がる。

ストーム	
アイスストーム	↓↘→＋スタート

・空中でも方向ボタン＋パンチボタン３つか、方向ボタン＋キックボタン３つの操作で、方向ボタンを押したほうに加速できる。
・風起こしは、↓↙←＋キックボタン３つで相手を引き寄せ、↓↘→＋キックボタン３つの操作で相手を押しやる。
・ライトニングストームは、パンチボタン連打で攻撃時間が延長する。

アイスマン

・アイスビームとアークティックアタックはコマンド入力後、パンチボタン連打で攻撃時間が延長する。

シルバーサムライ	
百裂刀	パンチボタン連打または→↓↘＋パンチボタン
目くらまし	↓↘→＋キックボタン
超手裏剣	↓↙←＋パンチボタン３つ

・百裂刀は攻撃中に方向ボタンを右に２回押すとダッシュしながら出せる。
・手裏剣はコマンドを入力したあと、方向ボタンで軌道を曲げられる。

オメガレッド	
吠え	中キック、弱パンチ、↓、弱キック、中パンチ

・カーボナディウムコイルは、出したあとに←＋パンチボタンで途中で引っ込められる。
・オメガストライクは、出したあとに↓＋キックボタンで途中で降りることができ、←＋キックで戻ることができる。

センチネル

・プラズマストームはパンチボタン連打で攻撃時間が延長する。
・弱パンチのセンチネルフォースは方向ボタンでミニセンチネルを操作できる。

スパイラル

・ダンシングソードはコマンドを入力したあと、↓↘→＋いずれかのボタンでいろいろな飛ばし方ができる。
・シックスハンドグラップルはコマンド入力後に、いずれかのボタンを連打することで待機時間が延長する。

（注）表中の操作はキャラが右向きのもので、左向きの場合は入力が逆になる。

F-1 Live Information

●ベリーハードモード
ノーマルかハードのいずれかでエンディングを見ると、オプション画面でベリーハードの難易度が選択可能になる。

●エンディングを見る
１度エンディングを見たことがあれば、どのコースでもエンディングを見ることが可能になる。やり方は、いずれかのコースで１位を取り、画面に１位の表示が出ている時にＬ、Ｒを押し続けるだけ。これでウイニングランの後にエンディングが見られる。

●スーパーティレルに乗る
チーム選択でティレルを選んだ後、ミッション選択画面でＢを押してキャンセルする。そしてＢを押しながらスタートを押すと、エンジン音が聞こえると同時にスーパーティレルになる。

●カメラモード
オリジナルモードのプレイ中にポーズをかけた後、方向ボタンを上、下と５回繰り返して押す。そしてＸ、Ｙ、Ｚボタンを押しながらポーズを解除すると、カメラモードの視点になる。

●シフトの効果音を鳴らす
タイトル画面で、ＬとＲを押しながらスタートを押し、いずれかのモードでゲームを始める。すると、自車がシフトチェンジをするごとに効果音が鳴るようになる。

●グリッドと周回数を変える
マシンを決定した後のミッション選択画面で、特定のボタン（表①参照）を押さえたままスタートを押すと、レース開始時のグリッドを変えることができる。また、コース選択画面でも同様に、特定のボタン（表②参照）を押さえたままスタートを押すと、周回数を変えられる。

表①　グリッド対応ボタン

押さえるボタン	グリッド
L、X、Y、Z	1位
L、X、Y	4位
L、X、Z	7位
L、X	10位
L、Y、Z	13位
L、Y	16位
L、Z	19位
L	22位

表② 周回数対応ボタン

押さえるボタン	周回数
R、X、Y	1周
R、X、Z	2周
R、X	3周
R、Y、Z	4周
R、Y	5周
R、Z	6周
R	7周
R、X、Y、Z	9周

おーちゃんのお絵かきロジック

●お手つきが０になる
ストーリーモードでゲームを中断し、再度スタートする。このとき中断したところから始めると、お手つきの数が０になる。

オフワールド・インターセプターエクストリーム

●キャッシュが初めから最高
オプション画面でＡ、Ｂ、Ｃの順にボタンを押すことを６回繰り返したらＬを押す。このあとゲームを始めるとキャッシュがいきなり最高の999万9990円になる。ただし、ゲーム中のオプションモードでのコマンド入力はできない。

おまかせ！退魔業

●お得な名前

ネームエントリーで、名前を「□しふみ」(□はスペース）と入力すると、すべてのムービーを最初から見られるようになる。同様に、「□ひなこ」(□はスペース）と入力すると雛子の、「□□かな」(□はスペース）と入力すると華菜の、「□わかば」(□はスペース）と入力すると若羽の好感度をそれぞれ最初から最高値にできる。

ガーディアンヒーローズ

●サウンドテスト

キャラロード、VSロード（VSモードで使用可能になったキャラのみ)、ステージロードのいずれかにカーソルを合わせてCを押す。このとき効果音がすると成功で、いろいろなキャラの音声を聴ける。

●ハードの難易度で98回コンティニュー

まず、難易度をイージーに設定してから好きなキャラでストーリーモードを開始。次に、A、B、C、スタートを同時に押してリセットし、ディップスイッチで難易度をハードに変更する。そして、タイトル画面でロードを選択すると難易度がハードなのにコンティニュー回数が98回になっている。

●メッセージを早送り

デモ画面中にRを押すと、メッセージを早送りすることができる。

●ポーズの表示を消去

ポーズをかけているときにAとBとCを同時に押すと、ポーズの表示を消せる。

●隠し闘技場でプレイ

031、051、121の各エリアをクリアしたときにプレイヤーとアンデッドが3ライン目の状態だと、隠し闘技場に入ることができる。

●キャラの色をランダムに決定

VSモードで好きなキャラにカーソルを合わせてスタートを押すと、キャラの色がランダムに決まる。

●ニコのバリアの秘密

ニコのバリアは、Cを2回押すことでキャンセルすることができる。

●2P側が途中参加

1人プレイのときにボーナス振り分け画面で2P側のスタートを押すと、2P側が途中から参加することができる。

●魔法が相撃ち

同キャラの同魔法を点対称の位置から発射すると、サンダー系、ブリザード系、トルネード系以外は相撃ちになって打ち消される。

●ダークエンディングにならない方法

ダークエンディングにならない条件は以下のとおり。
①逃げる敵や市民を傷つけない。②神聖な物や食べ物を粗末にしない。③死体をもて遊ばない。

●ニコ以外のキャラのお得な経験値稼ぎ

まず、ニコ以外のキャラの知力を上げてMP減少率を高める。次に敵と戦闘に入って、敵に当たらない場所で魔法を使い切り、コンボの稼げる技でMPをためる。このように魔法を使い切ってMPをためることを何度も繰り返すと、効率よく経験値を稼げる。

●ニコのお得な経験値稼ぎ

まず、ニコの知力を上げて魔法効果を拡大し、同時に運を上げて上位魔法の出現率を高める。次に、敵と戦闘に入ったら「おこったぞー」のコマンドを選んでコンボを稼ぐ。そして、増えたMPで回復魔法を使い、敵味方ともに体力を回復する。このように、「おこったぞー」でコンボを稼いでから回復魔法を使うことを繰り返すと、効率よく経験値を稼げる。

●デバッグスイッチ

ディップスイッチの項目にカーソルを合わせて、AとCとYを同時に押すとデバッグスイッチが現れて次のような効果を得ることができる。①レベル200でスタート。②ゲーム開始時にステージセレクトができる。③対戦で全キャラが使える。④全隠しスイッチを表示。⑤プレイ中にXとYとZと上を同時に押すとライフが回復し、XとYとZと下を同時に押すとライフが減少する。⑥「ネクストディスプ」をオンにするとカルマの数値を表示できる。⑦スタートを押すとエンディングを飛ばせる。⑧スタッフロールのスクロールを方向キーで調整できる。⑨ポーズ中にLを押すとダメージを与えられる部分を表示できる。このとき、Lを1回押すと2次元的表示になり、2回押すと3次元的表示になる。⑩下の表に示したコマンドを入力すると、イベントを飛ばしたり戻したりすることができる。なお、カルマを表示しながらプレイする方法は次のとおり。まず、デバッグオフでストーリーモードを始め、1面でAとBとCとスタートを同時に押してリセットをかける。次に、デバッグオンのネクストディスプをオンにしてからロード（コンティニュー）をすればOK。

デバッグスイッチの特殊コマンド一覧	
R+スタート	1イベント飛ばす
R+A+スタート	2イベント飛ばす
R+B+スタート	3イベント飛ばす
R+C+スタート	4イベント飛ばす
R+L+スタート	1イベント戻る
R+L+A+スタート	2イベント戻る
R+L+B+スタート	3イベント戻る
R+L+C+スタート	4イベント戻る

餓狼伝説3 ―遙かなる闘い―

●スピードアップモード

プレイヤーセレクトのときに、1P側か2P側のスタートを押しながらXかBを押すと、ゲームスピードがアップする。

●ちびっこシステム

2P対戦でキャラを選んだあと、対戦者表示デモの画面になる前から1P側と2P側のYとAを押し続けると、小さいプレイヤーどうしで対戦できる。

●各キャラの潜在能力

バトルが始まる前のデモ画面でAとBとXを同時に押し続ける。そして、画面に「GO」の表示が出るのと同時にスタートを押す。ここでキャラ名の文字の色が変われば成功。このあと、プレイ中にライフゲージが点滅したときに下の表に示したコマンドを入力すると潜在攻撃を出せる。ただし、1ラウンドに1回しか出せない。最初の操作をしなくても、ライフゲージ点滅時に超必殺技のコマンドを入力すればランダムで潜在攻撃が出ることがある。

潜在能力コマンド一覧表

キャラ名	コマンド
テリー	↙+A〜→+A〜→↘↓↙←+A+B
アンディ	ニュートラル+B〜↓+A〜↓↙←→+A+B
ジョー	一定以上相手と離れて→↘↓↙←+A+B
舞	挑発〜Aを押し続ける〜→↙→+B+Y
ギース	↓+A〜A〜↓↙←→+A+B
ボブ	前方ダッシュの減速中に、↙↗+A+B
ホンフゥ	一定距離以上相手と離れてタイムが奇数のとき、→↓↘←+A+B
マリー	→←↙↓↘→+A+B
双角	ジャンプ中か立ち強攻撃とアッパー攻撃のダメージ中に→↘↓↙←+A+B
山崎	バックダッシュ着地時に→↘↓↙←+A+B
崇雷	一定距離以上相手と離れて→↘↓↙←+A+B

（注）表中のコマンドはキャラが右向きのもので、左向きのときは入力が逆になる。また、フランコ、崇秀には潜在能力はない。

●山崎竜二&秦兄弟使用コマンド

まず、CPU戦で秦崇雷を倒し、エンディング後にセーブをする。次に、そのデータをロードして「NEW GAME」を選ぶ。そしてキャラクターセレクト画面で、テリー、ホンフゥ、舞、ギース、ボブ、双角、アンディ、フランコ、ジョー、マリーの順にカーソルを合わせながらRを押していく。すると、山崎竜二、秦崇秀、秦崇雷の3人を選んでプレイできるようになる。各キャラの必殺技の出し方は下の表のとおり。

山崎竜二技コマンド	
倒し	←+A
チョーク	←+A、A
バチキ	→+B
ブッ刺し	→+A
サドマゾ	←↙↓↘→+B
蛇使い・前方	↓↙←+A～→+A
蛇使い・対空	↓↙←+A～↗+A
倍返し	↓↘→+A
ギロチン	↓ため↘→+B+Y

秦崇秀技コマンド	
発到龍	→+A
龍回頭	↘+A
帝王神足拳・弱	↙ため→+X
帝王神足拳・強	↙ため→+A
帝王天眼拳・弱	↓↘→+Y
帝王天眼拳・強	↓↘→+B
帝王天耳拳・弱	→↓↘+X
帝王天耳拳・強	→↓↘+A
帝王漏尽拳	↓↙←→+A+B

秦崇雷技コマンド	
発到龍	→+A
龍回頭	↘+A
帝王神足拳・弱	↙ため→+X
帝王神足拳・強	↙ため→+A
帝王天眼拳・弱	↓↘→+Y
帝王天眼拳・強	↓↘→+B
帝王天耳拳・弱	→↓↘+X
帝王天耳拳・強	→↓↘+A
帝王漏尽拳	↓↙←→+A
帝王他心拳	↓↙←+B
帝王宿命拳	→←↙↓↘+B+Y

GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT

●いきなりエンディング

タイトル画面で下、上、右、A、左の順に押してメインゲームを選択するとエンディングを見られる。

●無制限コマンド

タイトル画面でB、B、B、C、スタートの順に押すと弾数が無制限になる。また、同じように上、右、下、左、Z、スタートの順に押すとジャンプの回数が無制限になる。

●オブジェクトカーソルを消去

タイトル画面で左、右、C、A、スタートの順に押す。このとき被弾音がしたら成功で、オブジェクトカーソルが表示されなくなる。

●敵がレーダーに映らない

タイトル画面でB、B、B、下、C、スタートの順に押す。このとき着地音がしたら成功で、レーダーに敵を表す黄色い点が表示されなくなる。

●敵がパワーアップ

タイトル画面で下、C、C、A、スタートの順に押す。このときジャンプ音がしたら成功で、敵がパワーアップする。

完全中継プロ野球 グレイテストナイン

●リアルフェイスモード

オープンゲームでエディットチーム以外でのプレイ時に、データ読み込み画面でLとRとYを試合が始まるまで押し続ける。すると、選手の顔がすべて取り込み画像で表示されるモードになる。

●旗の動きを速くする

チーム選択画面でZとRを同時に押すと、方向ボタンを左右に押した時の旗の動き（回転）が速くなる。もとの状態に戻したい場合は、Bでキャンセルして前の画面を表示させよう。

●ペットマークを跳ねさせる

試合結果の画面でZを9回連打すると、球団のペットマークが跳ねる。

●ワイヤーフレームの回転を変える

球場選択画面（デーゲーム、ナイトゲームの選択ではないほう）で、B、L、Rボタンを押しながら上か下を押す。すると、球場のワイヤーフレームの回転方向を変えられる。

●選手の能力がアップ

ペナントレース以外のモードで、スタメンの決定画面でカーソルをEXITに合わせる。そしてX、Y、Z、Lを押しながらAかCかスタートで決定すると、選手全員の能力が最大値までアップする。対戦プレイの際に、2P側で同じ操作をすれば、2P側の選手の能力も上げられる。

●ランダムチーム

オープンゲームでプレイモードの選択後、チーム選択画面になる直前から下、L、Rを押し続ける。すると、チーム選択画面でアルティメッツとパーフェクツが選べるようになる。なお、この2チームにいる選手は、各チームからランダムに集められた顔ぶれとなっている。

●個人成績で全員のデータを見る

リーグ打撃成績かリーグ投手成績の「個人成績20傑」を表示させたら、X、Y、Zを押しながら上か下を押す。すると、通常は上位20名までしか見られない成績が、ひととおり見られる。

●先攻と後攻を選択

トーナメント戦を選択した後、試合開始前の「VISITOR」、「HOME」という表示が出ている時に、LとRを押しながら左か右を押す。すると、先攻、後攻を入れ替えることができる（通常は固定されている）。

●エディット数値を初期化

チームエディット画面でパラメータを変更している時にLとRを同時に押す。すると、画面内のパラメータ数値をすべて0にして、残りポイントに戻すことができる。

●エディットで特殊文字を入力

チームエディットの選手名を入力している時、よみがな候補の選択画面でカーソルを「ん」の左の空白に合わせる。そしてC、L、Rを同時に押すと、特殊な文字（英文字など）も入力可能になる。

輝水晶伝説アスタル

●シークレットモード

オプション画面に入り、2P側で左、右、左、右、上、下、L、R、スタートの順に押すと、アスタルの音声が鳴ってシークレットモードになる。このモードでは、残り人数が99まで設定できる他、サウンドテストで音声なども聴けるようになる。

●セガロゴの音声を変える

シークレットモードのコマンドを入力した後、セガロゴの画面が表示される直前から特定のボタン（組み合わせは以下を参照）を押さえておくと、「セ～ガ～」の音声がふだんと違うものになる。

■L+X	レダの声
■L+Y	アスタルの声
■L+Z	ガイストの声
■R+X	アントワースの声①
■R+Y	アントワースの声②
■R+Z	ジェラードの声

●ステージセレクト

シークレットモードのコマンドの入力後、タイトル画面で上、下、左、右、L、R、A、Y、C、

Z、B、Xの順に押す。すると、ステージセレクトが可能になる。

●無敵モード他

プレイ中にポーズをかけて、上、Y、左、A、下、B、右、Cの順に押すと、そのステージのみ無敵モードになる。また、同じ要領で下、R、上、L、X、A、Y、B、Z、C、右、左の順に押すと体力をすべて回復し、L、A、R、C、Bの順に押すと強制的にミスになる。

機動戦士ガンダム

●ステージセレクト

8回以上ゲームをクリアして、タイトル画面でA、Y、C、Bの順に押す。すると、ステージセレクトが可能になる。

●ムービーモード

ゲームを1回クリアして、タイトル画面でA、X、B、Z、Cの順に押す。すると、ゲーム中に流れるムービーをリプレイとして見ることができる。

●スタッフロールを消す

エンディングでスタッフロールが流れているときにA、X、B、Yの順に押す。すると、スタッフロールの文字を消せる。再度同じコマンドを入力すれば、再びスタッフロールを表示させることができる。

●エンディングをキャンセル

エンディング中に、Z、Y、X、A、C、Bの順に押すと、エンディングをキャンセルすることができる。

ギャラクシーファイト 〜ユニバーサル・ウォリアーズ〜

●ボスキャラクターを使用可能にする

まずモード選択画面で、カーソルを「VSモード」に合わせる。そして1P側と2P側のL、R、Yを押しながら、1P側のスタートを押す。すると、VSモードに限り、フェルデン、ローウェ、ボーナスくん、ヤコブの4キャラクターが使用可能になる。

●スコア&タイム切り替え

ラウンドが始まるまで、スタートを押し続ける。すると、スコア表示とタイム表示の切り替えをすることができる。

●ステージ拡縮をOFFにする

アブソリュートステージが出てくるまで、A、B、C、Zを押し続ける。すると、背景やキャラが拡縮する演出をOFFにできる。

●ポーズ表示消去

ポーズ中に1P側のX、Y、Zを同時に押すと、ポーズの表示を消すことができる。

●勝ちゼリフセレクト

2P対戦時に勝ったキャラのセリフが表示されるまで、A、B、Cのいずれかを押し続ける。すると、Aの場合は弱気、Bの場合は普通、Cの場合は強気のセリフになる。

●ローウェと対決

CPU戦で1ラウンドも落とさずに勝ち進むと、フェルデンを倒した後に隠しキャラのローウェと闘うことができ、対戦後にスタッフロールを見ることができる。相手に1ラウンドを取られてしまった場合は、わざと負けてコンティニューすればOKだ。また、ローウェに勝っていればスタッフロール前のCONGRATULATIONSのメッセージにビジュアルが追加される。

●RESULT画面が変化

ロルフ、カズマ、ジュリでCPU戦をプレイし、ローウェに勝つ。このとき、タイム、スコア共にランキングの1位になっていると、RESULT画面が変わる。

GAL JAN

●プロフィールの板が消える

キャラの登場シーンでBとYとRを同時に押す。声が出たら成功。プロフィールの板が消える。

●オバジャンモード

タイトル画面が表示される直前に、XとYとZを押す。声が出たら成功。女の子の声が低くなるオバジャンモードになる。

Cubic Gallery

●パズルが増える

タイトル画面でX、A、Y、C、Zの順に押す。すると、ダイレクトモードのパズルが50種類に増える。

キング・オブ・ボクシング

●キャラが増える

ゲームをクリアすると、V・Sモードで使えるキャラにカンガルーなどが追加される。

空想科学世界 ガリバーボーイ

●サクサクモード

エンディングでベニスの大聖堂へ行き、聖堂内にいるキツネの子供に話しかける。すると、経験値とお金を通常の2倍獲得できる、サクサクモードでプレイできるようになる。

ぐっすんおよよ・S

●おやじモード&変態モード

メーカーのロゴ画面でAとZを押しながらスタートを押すとおやじモードで、AとBを押しながらスタートを押すと変態モードでプレイすることができる。

●デバッグモード

タイトル画面でオプションにカーソルを合わせて、BとLとRとZを押しながらスタートを押す。ぐっすんの声が聞こえれば成功。Xを押しながらゲームを始めるとアーケードのノーマルモード、Yを押しながらゲームを始めるとアーケードの変態モード、Zを押しながらゲームを始めるとSSおりじなるモード、Cを押しながらゲームを始めるとSS変態モード、Lを押しながらゲームを始めるとおやじモードになり、プレイ開始のステージを選択できる。また、ゲーム中にYを押すと、プレイ中のステージをクリアすることができる。

グラディウス DELUXE PACK

●定番コナミコマンド

あらかじめ難易度を「グラディウス」ならサターンイージーかサターンディフィカルトに、「グラディウスII」ならイージーにしておく。この状態でゲームを始めたらポーズをかけて上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順に押す。すると、自機がフルパワー状態になる。このコマンドは1ステージに1回だけ実行可能だ。しかし、使わなかった場合は、倒したボスの数だけ実行可能な回数がストックされる。

●NO WAITモード

「グラディウス」を1回クリアすると、エンディング後のタイトル画面に「NO WAIT」という項目が追加される。これを選んでゲームを始めると、プレイ中に画面が処理落ちしなくなる。

グランチェイサー

●フリーランのコースを増やす
ストーリーモードのアドバンスドをクリアした後、タイトル画面でフリーランを選択すると、選べるコースが1つ増えている。

くるりんPA！

●パロパル国王を使用
タイトル画面でX、B、Y、Aの順に押す。そして、プレイヤーセレクト画面を出してミハエルにカーソルを合わせ、上を押しながら決定。すると、ミハエルがパロパル国王になって自キャラとして選べるようになる。

●いきなりエンディング
ゲームの起動中にX、B、Zを押し続ける。すると、エンディングセレクトモードが出現して、全9人のキャラのエンディングとスタッフロールを見られる。

グレイテストナイン'96

●降雨モード
スタメン決定ボタンでXとZを押しながらEXITする。「NOW LOADING」の表示が出るまでボタンを押し続けていると、必ず雨の試合になる。

●カメラモード
試合開始時にペットマークが表示された後に、LとRとYを同時に押す。すると、視点を切り替えられるカメラモードになる。また、2P側のZで、操作説明の表示を消すことができる。なお、このモードでは、投手は投球することができない。

●チームエディットをキャンセル
チームエディット時にXとYとZを同時に押すと、キーワードデータを一括で消去することができる。

●球場の回転が自由自在に
球場セレクト画面でRとYを同時に押すと、球場の回転を止めることができる。同様に、RとXを同時に押すと回転が倍速に、LとXと方向ボタン、またはLとYと方向ボタンで縦回転になる。

●多彩なオールスター
オールスターゲームでランダムを選択するときに、Xを押しながら決定するとメンバーが巧打力重視で選出される。同様に、Yを押しながら決定すると長打力重視に、Zを押しながら決定すると走力重視に、Lを押しながら決定すると各チームのスタメン選手のみでメンバーが決まる。なお、選出の際に重視する項目は2つまで組み合わせることができる。例えば、XとYを押しながら決定すると、巧打力と長打力の両方を重視したメンバーが選出される。

●ペットマークを動かせる
試合結果画面でZを9回押すと、ペットマークが跳ね回る。

クロック ワークナイト ～ペパルーチョの大冒険・上巻～

●ステージセレクト+エンディング
タイトル画面で左、上、右、下、下、右、右、上、Rの順に押すと、ステージセレクトが可能になる（ステージ数は方向ボタンの上下で選択）。また、このコマンドを入力した後に左、右、右、上、右、右、上、下、右、右、上、Rの順に押すと、ステージセレクトで最終ボスのステージも選べるようになる。さらに、この後に続けて左、下、右、下、右、右、右、上、上、Rの順に押すと、すぐにエンディングが見られる。

●999人でスタート
タイトル画面で上を1回、右を9回、下を6回、左を7回押し、続けてZ、X、Y、Y、Y、Zの順に押す。その後、オプションに入らずにゲームを開始すると、残り人数が999人になる。

●シークレットボーナス
ステージ2の後半で、残りタイムを4分30秒以上残した状態で箱（ゴールへ行ける箱）までたどりつくと、シークレットボーナスとして100万点が加算される。

クロック ワークナイト ～ペパルーチョの大冒険・下巻～

●ステージセレクト
タイトル画面で右、上、左、上、右、上、下、上、左、上、左、上の順に押すと、ステージセレクトが可能になる。

●999人でスタート
タイトル画面で右、上、左、下、右、下、右、上、左、下、右、下の順に押してからゲームを始めると、残り人数が999人になっている。

●ステージ1と2のボスキャラクターを操作可能にする
ステージ1で、ボスキャラクターが登場し、背景の奥からこちら側へ来る間に、2P側で左、右、右+B+Cの順にすばやく押す（最後の右+B+Cは同時に押すこと）。すると、2P側でボスキャラクターが操作可能になる。操作は、方向ボタンで移動、ZとCで高さ、Xで画面の明るさが変化。A、B、Y、L、Rはそれぞれ効果音が鳴る。解除する場合はスタートボタンを押せばいい。
ステージ2では、ボスキャラクターがゴリラに変形して鳴いた直後に、2P側のスタートを押す。すると、こちらも同様に2P側ので操作可能になる。操作は、方向ボタンの左右で振り向き、Cでジャンプ、Aで胸を叩く。また、難易度設定がトレーニング以外ならBでつかみ上げ。なお、ボスキャラクターの体力がある程度減るとこのモードは解除される。

●エンディングを見る
タイトル画面で右、上、左、上、下、上、右、左、上、右、左、下の順に押す。すると、画面に「ENDING」と表示され、エンディングがすぐに見られるようになる。

クロック ワークナイト ～ペパルーチョの福袋～

●おまけムービー
ボス・オンパレードで「かんぺきナイト」になる（1度もミスしない）と、ムービーオンパレードでおまけムービー（トンガラ誕生編）が見られるようになる。

●ジンジャーでプレイ
モードセレクト画面で「下巻」に合わせる。そこで上、上、下、下、左、右、左、右、L、R、L、Rの順に押して、ゲームを始めると、ジンジャーでプレイできる。

●ステージセレクト他
このゲーム（福袋）では、先に発売されている「上巻」のステージセレクト、ボスステージセレクト、999人スタートの裏技と、「下巻」のステージセレクト、999人スタート、エンディングを見る裏技のコマンドが共通して使えるようになっている。各裏技のコマンドは、「上巻」と「下巻」の項を参照のこと。

●タイトル画面のキャラクターが増える
「上巻」、「下巻」、「ボス・オンパレード」のいずれかを最後までクリアすると、その回数（3つの

クリア回数	表示されるキャラクター
1回	ジンジャー
2回	ソルティア
3回	プルンチョ
4回	ル・ボン
5回	パロパロ
6回	シルバー
7回	オネオン
8回	ガールック
9回以上	チェルシー

うち、いちばん多くクリアしたモードを優先）に応じて、タイトル画面のキャラクター（条件は以下を参照）が増えていく。

●ボス・オンパレードのステージセレクト
ボス・オンパレードのタイトル画面で、Xを5回、Yを7回、Zを5回の順に押す。すると、ボス・オンパレードでステージセレクトが可能になる。

●ミニゲーム集
ボス・オンパレードのタイトル画面で、上を2回、右を2回、下を2回、左を2回の順に押し、続けてX、Y、Zの順に押すと、ミニゲーム集がプレイできるようになる。

ケ

ゲイルレーサー

●マスコットが変化する
車内に下がっているマスコットは、通常はソニックだが、プレイ中に敵車を100台抜くごとにテイルスなど、ソニック系のキャラクターに変化する。

●クラクションを鳴らす
プレイ中にZを押すと、自車のクラクションを鳴らすことができる。

ゲームの達人

●いきなり達人になれる
タイトル画面でパスワードを選び、2、3、4、5、6、7、8、9と入力する。すると、ワールドモードで11人の相手を倒している状態でゲームが再開される。ここで「戻る」を選択してモード選択画面に戻り、修行モードを選択。各ゲームを選択すると、プレイス達人、連珠3段、将棋4段の状態でプレイできる。

月花霧幻譚 ～TORICO～

●NGシーンが見られる
ゲームを全員（モース、ローズ&ハル、ハンナ、マック）を助けた状態でクリアする。そして、エンディングのスタッフロール終了後、凶兆編（ディスクA）に入れ換え、タイトル画面でX、Y、Z、A、B、C、L、Rの順に押す。すると、アドバタイズデモがゲーム中で使われなかった映像に変わる。タイトル画面でコマンドを入力するごとに、違う映像を見ることができる。なお、この映像は全部で5種類用意されている。

結婚～Marriage～

●何度も給料をゲット
25日に給料が振り込まれたら、その日のうちにセーブしてすぐにそのデータをロード。すると先ほど給料が振り込まれたあとからゲームが始まるのだが、再び給料が振り込まれる。この手順を繰り返せば所持金を好きなだけ増やせる。

ゲン　ウォー

●ステージセレクト
タイトル画面で、スタートを押しながら右、A、下、Y、左、A、Yの順に押す。するとステージセレクトが可能になる。

●スタッフロール表示
タイトル画面で、スタートを押しながらZ、A、上、Y、C、R、右、左の順に押す。すると、いきなりスタッフロールを見ることができる。

コ

GOTHA ～イスマイリア戦役～

●テストモード
全10種類のエンディングを見た後（データ画面の星の表示を10個にする）、そのデータを選んで再び開始するとテストモードになる。このモードではシナリオセレクト、ビジュアルセレクト、サウンドセレクトが可能。なお、シナリオセレクトの数字の対応は以下のとおり。

■1：全編共通の序盤シナリオ
■2：シング編、ナルマダ・イグアス編への分岐シナリオ
■3～16：シング編のシナリオ
■17：ナルマダ・イグアス編の共通シナリオ
■18：ナルマダ編、イグアス編の分岐シナリオ
■19～31：ナルマダ編のシナリオ
■32～44：イグアス編のシナリオ

●バグ移動技
プレイ中に適当な船を選択し、移動画面になったら機動力を少し残すように移動させる。そして上か下と、LかRを同時に押す。うまくいけば機動力はそのままで、横方向へどこまでも移動できる。なお、同じ要領で方向ボタンを斜めに押すと、縦方向へも一気に移動できるが、こちらのほうはタイミングが難しい。

●メッセージが変わる
シング編、ナルマダ編、イグアス編のエンディングをひととおり見たら、再びそのデータでゲームを始めると、会話場面のセリフが追加されている。

ゴールデンアックス・ザ・デュエル

●簡易セレクトモード
VSモードをプレイして、画面に「～WIN」と表示されている間にポーズをかけてLを押す。すると、簡易セレクトモードに入れる。

極上パロディウスだ！ DELUXE PACK

●パワーアップコマンド
「極上パロディウス」をプレイしている時にポーズをかけ、上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順に押す。その後ポーズを解除するとパワーアップが最強状態になる。ただしこのコマンドは使用回数に制限がある（それまでにクリアしたステージ数＋1回）。また、同じ要領で上、上、下、下、左、右、左、右、A、B、または上、上、下、下、L、R、L、R、B、Aの順に押すと、シールド以外のパワーアップがすべてなくなってしまう（このコマンドは回数制限なし）。

●オプションを広げる
「極上パロディウス」で、ひかるかあかねを選び、オート以外でスタートしたら、オプションを4つ装備させる。そしてパワーアップのゲージをオプションに合わせたら、パワーアップボタンを押す。すると、オプションの間隔が広がって、より広範囲を攻撃できる。

●2周目モード
「極上パロディウス」のタイトル画面で、Aを5回、Bを7回、Cを3回の順に押す。その後ゲームをスタートすると、最初から2周目の難易度でプレイできる。

●スペシャルステージ選択
「極上パロディウス」をクリアすると、タイトル画面でスペシャルステージを直接選択できる。なお、この効果はバックアップに保存されるので、データを消さない限り有効だ。

ゴジラ一列島震撼一

●ステージセレクト
タイトル画面で上、下、左、右、A、B、A、B、X、Y、Zの順に押す。するとストーリーモードとマップモードで、ステージを選べるようになる。

●ゴジラが踊る
ゲームオーバー画面で約1分待つと、ゴジラが踊り出す。

SIDE POCKET2 ～伝説のハスラー～

●サンプルショットを見る
トリックゲームを選択した後、トリック選択画面でL、R、X、Z、B、スタートを同時に押す。すると、その台のサンプルショット（クリア方法）が見られる。ちなみに、トリックゲーム16台を全部クリアすると、実写デモのNG集が流れた後、新たに17～32番の台が現れる。

●コンティニュー回数増加
ジュークボックス画面の曲名表示ウインドでエンドを選び、Aを5回か7回か27回押し、1秒待つとファンファーレとボイスが聞こえる。すると、Aを押した回数が5回の場合はコンティニュー回数が5に、7回の場合はコンティニュー回数が7に、27回の場合はコンティニュー回数が無限になる。

●ミネソタファッツに挑戦
トーナメントモードですべて優勝し、セーブする。すると、モードセレクト画面に「Ｃｈａｌｌｅｎｇｅ Ｆａｔｓ」というモードが追加される。

サイベリア

●いきなり最終ステージ
ゲームを起動したらIDを「777」と入力。そして、すぐにメニュー画面でロードすると、いきなり最終ステージからゲームを始められる。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

●ボスキャラを使用
対COM戦でオメガルガールを倒してエンディングを迎える。すると、次のプレイからオメガルガールと紫舟を選べるようになる。これはサターン本体のバックアップデータを消さないかぎり有効。

●エディットしたチームを記憶
チームエディットをするかしないかを選ぶときに、LかRを押しながら決定する。すると、前回エディットしたメンバーの3人が自動的にメンバーに組み込まれる。

●CPUもチームエディット
モード&ゲームセレクトの決定時に1P側の左を押しながらAとCを同時に押してゲームをスタート。そのあとチームプレイを選ぶと、CPUチームもエディットできる。

●必殺技コマンドが変わる
シングルオールで100満点以上の点数を出し、オメガルガールに負けてセーブする。その後ゲームを始めると、必殺技のコマンドがすべて変わってしまう。

3×3EYES ～吸精公主～S

●シナリオセレクト
オプション画面でR、R、X、Y、Zの順に押す。音楽が変わったら成功。EXITを選択すると、シナリオセレクト画面に切り替わる。

●ミュージックテスト
オプション画面でL、L、Z、Y、X、スタートの順に押す。すると、ミュージックテストモードになり、ゲーム中の音楽を楽しめる。

サターンボンバーマン

●ステージセレクト&最強パワーアップ
タイトル画面でL、R、左上、Aを同時に押すと1面から、L、R、左上、Bを同時に押すと2面から、L、R、右上、Cを同時に押すと3面から、L、R、右上、Xを同時に押すと4面から、L、R、上、Yを同時に押すと5面から、ノーマルゲームをスタートできる。さらに、自キャラが最強状態になる。
なお、タイトル画面でX、Y、Zを同時に押すと、コマンドの効果を解除できる。

●プレイヤー数増加
サターン内蔵の時計が午前10時～11時の間にノーマルゲームを始めると、プレイヤー数が6機でスタートできる。

The Tower

●吹き抜けロビーが作れる
ゲームを始め、なにも建てていない状態で、ゆっくりとR、Z、Y、X、Z、Y、Xの順に押す。すると吹き抜けロビーの建築が可能になる。

●所持金が2倍になる
ゲームを始め、なにも建てていない状態で、ゆっくりとX、Y、Z、X、Y、Z、Rの順に押す。すると、ゲームスタート時の所持金が2倍になる。

ザ・ハイパーゴルフ ～デビルズコース～

●ビジュアルモード
セガのロゴの表示中に、右、X、Zを押し続ける。すると、ゲーム中のすべてのビジュアルが見られるようになる。

ザ・ホード

●すぐにシナリオクリア
まず、プレイ中に上とAとBを同時に押しながらポーズをかける。次に、下、A、左、左、下、A、A、右の順に入力。このあと、ポーズを解除するとシナリオクリアになる。

●いきなりお金持ち
まず、プレイ中に上とAとBを同時に押しながらポーズをかける。次に左、A、A、B、左、A、右、下の順にコマンドを入力したらポーズを解除。すると、いきなりお金持ちになっている。

●村が壊滅しても大丈夫モード
まず、プレイ中に上とAとBを同時に押しながらポーズをかける。次に、下、下、右、A、下の順にコマンドを入力したらポーズを解除。すると村が壊滅してもゲームオーバーにならなくなる。

●すべてのアイテムと武器を使用
まず、プレイ中に上とAとBを同時に押しながらポーズをかける。次に、B、右、A、左、左、下、右、A、A、左の順に入力してポーズを解除。すると、すべてのアイテムと武器を使用できるようになる。

●走る速度が2倍
まず、プレイ中に上とAとBを同時に押しながらポーズをかける。次に、B、右、A、Bの順にコマンドを入力してポーズを解除。すると、チャンシーの走るスピードが2倍になる。

●チャンシーが無敵
まず、プレイ中に上とAとBを同時に押しながらポーズをかける。次に、B、上、右、下、A、下、A、右の順にコマンドを入力してポーズを解除。するとチャンシーが無敵になる。

三國志英傑伝

●所持金増殖法
ゲームが始まったら道具屋か武器屋へ行き、買

うアイテムを選ぶ。そして、買うアイテムを渡されるときにAを押す。そして、持ち物の一覧が表示されたら何度もCを押す。ここで持ち物がいっぱいになって元の画面に戻ると、所持金が5万以上になっている。

三國志Ⅳ

●ボーナスポイントアップ

まず「一般武将を新たに登録する」のコマンドを選択したら、名前を「主人公」と打ち込む。すると、ボーナスポイントが99になる（通常は70）。

サンダーストーム＆ロードブラスター

●ステージセレクト他

まずオプションでプレイヤー数を5に設定したら、フリーカスタマイズ画面に入る。そしてグラフィックモードをアーケード、サウンドモードとポイントシステムをサターン、サブタイトルとランダムステージをオフ、スクリーンフリップをエブリー、コンティニューをオフに設定する。次に、タイトル画面に戻ってX、Y、Zボタンを同時に押すと、画面にステージセレクトと当たり（無敵モード。設定はL、Rボタン）の項目が現れる。なお、この裏技は「サンダーストーム」と「ロードブラスター」の両方で使える。

●周辺機器に対応

マニュアルには記載されていないが、アナログミッションスティックでプレイすることができる。また、「ロードブラスター」はハンドルコントローラーでもプレイできる。

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！

●所持金に10億円追加

ゲームスタート時にネームエントリーで「￥世の中ゼニや！＄」と入力すると、最初の所持金に10億円追加される。

●スタッフロール

ネームエントリーで「スタッフ見たい。☆」と入力すると、スタッフロールが見られる。

●フェイスメーカーモード

クラブハウスでカーソルを「記録設定」に合わせて、左、右、右の順に押し、YとZを同時に押した後にA、もしくはYとZを同時に押した後にCを押す。すると、選手の顔を自由に作れるフェイスメーカーモードになる。ただし、コマンド入力のYとZの同時押しは、タイミングがシビアなので失敗したらやりなおすこと。

●秘書のへそくり

資料室の図書館に行くと1年間に1度だけ、秘書のへそくりを発見するイベントが、一定の確率で起こる。

●オフィス内の視点切り替え

オフィスでZを押すと、ボタンを押すごとに視点を切り替えることができる。

実戦 パチスロ必勝法！３

●プレイする店を選べる＆フラグ仕込み大会

実戦モードでゲームを始め、店の中でスタートを押してコマンドウインドウを出す。そして、LとRを押しながら「タイトルに戻る」を決定し、「はい・いいえ」の選択画面で上、下、X、Y、Zの順に押す。「大当たりスタート」の声がすれば成功だ。再びコマンドウインドウを出して、Rを押しながら「1日を終了」を決定する。すると、店を出るだけでプレイ中の店をスキップすることができる。あとはプレイしたい店にきたら、セーブした後にリセットして再び続きをプレイしよう。

ただし、ゲーム途中のデータを使った場合、この裏技でクリア済みの店を選択することはできない。

また、「大当たりスタート！」の声の後に、台に座ってウインドウを出し、L、Rを押しながら「店内を移動する」を選ぶ。すると、「フラグ仕込み大会」と表示され、好きなフラグを仕込むことができる。

疾風魔法大作戦

●シューティングモード選択

オプション画面で上、上、下、下、左、右、左、右と入力し、サウンドモードにカーソルを合わせてスタートを押す。すると、ゲームがレースモードからシューティングモードに変わる。

シムシティ2000

●ヘリを撃つ

プレイ中に「取り壊し／除去」のアイコンを選択後、ヘリコプターにカーソルを合わせる。そしてLボタンを押しながらAボタンを押すと、ヘリを撃つことができる。ただし、あまりしつこく撃つと墜落し、火災が発生することがある。

●スロットマシンで遊ぶ

プレイ中に条例で「ギャンブル公認」にした後、マリーナのそばにあるヨットにカーソルを合わせてLを押すと、スロットで遊べる。これは1回ごとにお金を消費するが、絵が揃えばいいことが起こる。

●方向ボタンで面を選択

アーケードモードで「青島」以外のゲームを始める。そしてゲームオーバーになったら再び同じゲームを始めて、マップ画面でスタートを押す。すると方向ボタンの左右を押すことで、これまで進んだ面を選んでプレイできるようになる。

ジョニー・バズーカ

●お得なパスワード

パスワードを「ＴＡＥＨＣ」と入力してゲームを始めると、ジョニーの残り人数が24人になる。また、プレイ中にポーズをかけてXを押すと、次のステージに進むことができる。

●面セレパスワード

パスワードを「ＷＡＬＫＥＲ」と入力すると、ワールド2から、「ＯＶＥＲＴＩＭＥ」と入力するとワールド3から、「ＶＩＬＬＡ」と入力するとワールド4から、「ＥＮＤＢＯＳＳ」と入力するとワールド5からゲームをスタートできる。

新世紀エヴァンゲリオン

●弐号機搭乗モード

下記のフローチャートに示したとおりにゲームを進めると、弐号機に乗れる。

チャート1
①シミュレーターの戦闘で好成績を収め戦闘編へ進む
②「うん」と「ごめん」の分岐で「うん」を選択
③「明日のことか」と「そうは言うけど」の分岐で「明日のことか」を選択
④「僕に先鋒を…」と「いきなり戦いなんて…」で「僕に先鋒を…」を選択
⑤使徒との最初の戦闘で使徒の自己分離まで戦い、あとは負けるように進める
⑥「そんなこと言われても…」と「でも僕はどう戦っていいのか…」の分岐で「そんなこと言われても」を選択
⑦「やります。いえ、やらせて下さい」と「すみません」の分岐で「やります。いえ、やらせて下さい」を選択
⑧使徒との再戦になったら、最後まで自由にプレイする

チャート2
①データをセーブする
②「もう一度プレイしますか」と表示されたら「再プレイ」を選択
③自由にゲームを進めて最後までプレイする
④先ほどのセーブデータに上書きする
⑤「もう一度プレイしますか」と表示されたら、また「再プレイ」を選択

チャート3
①チャート1と同じ手順を繰り返す
②使徒との再戦で「僕を取り戻しに行くよ」と「弐号機に乗りたいんです」の分岐が出たら、「弐号機に乗りたいんです」を選択
③弐号機に乗れる

●カラオケモード
名前入力画面でアスカのファイルに「ヒカリとシンクロ」と入力。すると、オプション画面のサウンドテストで通常は選ぶことができない「Ｅｘ０１」を選べる。ちなみに、これを選ぶと「奇跡の戦士エヴァンゲリオン」のカラオケムービーが流れる。なお、達成度を全部満たしてオプション画面の背景キャラをすべて表示させた場合も、同じようにサウンドテストで「Ｅｘ０１」を選べる。

●スキップ機能
２Ｐ側のＺを押すと、次の分岐点まで場面をスキップできる。

●林原めぐみモード
名前入力画面でレイのファイルに「はやしばらめぐみ」と名前を入力してゲームを始めると、シナリオモードの背景が林原めぐみの絵になる。

●武器交換イベント&ケーブル切断イベント
弐号機とシミュレーション戦闘後の使徒との戦闘で、使徒が自己分離をしたあとの数ターン目に、ミサトが「新しい武器を用意した」と告げる。このセリフの後にビルが赤く表示されているところへ行くと、次の戦闘で違う武器を手にしたエヴァンゲリオンを見ることができる。さらに、そのあとの使徒との戦闘で１ターン目から７ターン目まで「防御」すると、電源ケーブルが切断する隠しイベントが発生する。

新・忍伝

●エキスパートモード
タイトル画面でカーソルを「GAME START」に合わせ、A、B、C、B、A、スタートの順に押す。すると、１回のダメージでゲームオーバーになるエキスパートモードでプレイできる。

●手裏剣を999個にする
オプション画面でカーソルを手裏剣選択に合わせ、ＬとＲを押しながらC、A、Bの順に押す。すると、手裏剣の初期数値が999になる。

●99人モード
タイトル画面でカーソルを「GAME START」に合わせ、A、Z、B、Y、C、X、スタートの順に押す。すると、残り人数が99人の状態で始められる。また、コンティニューも９回になる。

●デモ鑑賞モード
オープニングの実写デモが流れている時に、C、X、B、Y、A、Z、スタートの順に押すと、ゲーム中のすべてのデモを連続して見られる。

●ステージセレクト
プレイ中にポーズをかけて、A、B、A、B、Cの順に押すと、画面の左下に数字が表示される。ここで、方向ボタンで適当な数を選択し、ポーズを解除するとそのステージに進める。

真説・夢見館 扉の奥に誰かが…

●タロットの使い方
ジョゼにもらったタロットカードをジョゼの部屋の額縁の前で使うと、次に行くべき部屋の主に相当するカードを引くことができる。

真・女神転生 デビルサマナー 悪魔全書

●ボスキャラを見られる
ＶＩＥＷモードですべての悪魔を見ると、「ＢＯＳＳ」の項目が選択可能になる。ここでは、通常は見られないボスや造魔を検索することができる。

ス

スーパーリアル麻雀グラフィティ

●ＰＶキャラのデモが見られる
「ＰⅡ」のオプション画面で、格闘ゲームのコマンドの要領で右、下、右下、Aの順に押すと、「ＰＶ」のみずきのビジュアルが見られる。同様に、方向ボタンを上から時計回りに１回転させた後、Aを押すと綾の、方向ボタンを上から反時計回りに１回転させた後、Aを押すと晶のビジュアルが見られる。この映像は「ＰＶ」にも収録されているが、こちらのほうが画質が高くなっている。

●「ＰⅣ」で対戦相手を選択
「ＰⅣ」でゲームを始めたら、最初のデモが表示されている時にＹとＺボタンを押さえたまま、対局が始まるまで待つ。すると、いきなり２人目の悠から対局することができる。また、同じ要領でＬとＸを押しながらスタートすると、３人目の香織と対局できる。

スーパーリアル麻雀ＰＶ

●みずきのビジュアルテスト
オプション画面で右、下、右下、Aの順にすばやく押す。すると、みずきのビジュアルを見ることができる。ビジュアルの途中でスタートを押すと、次のシーンに切り替えることができる。

●男の音声でプレイ
タイトル画面でA、B、C、X、Y、Zのいずれかを押したままオプションに入り、その後普通にゲームを始める。すると、プレイヤー側の音声（鳴きの時など）が男の声に変わっている。

スーパーリアル麻雀ＰⅥ

●いきなり栗原真理と対戦
タイトル画面で左とＲを押しながらスタートを押すと、３人目の栗原真理からプレイすることができる。

●ごほうびの部屋ですべてのビジュアルが見られる
まず、ゲームで１回以上勝っておく。そして、タイトル画面でＧＯＨＯＵＢＩにカーソルを合わせてＬを押しながらスタートを押し、スタートを押した直後にＬを放してＲを押す。すると、ゲームをクリアしなくてもすべてのビジュアルが見られるようになる。

ストリートファイターZERO

●ベガが使えるコマンド
まず、キャラ選択画面で「？」にカーソルを合わせる。ここで、１Ｐ側の場合はＬを押しながら

必殺技	
サイコショット	←ため→＋パンチ
ヘッドプレス	↓ため↑＋キック
ダブルニープレス	←ため→＋キック
サマーソルトスカルダイバー	ヘッドプレス後にパンチまたは↓ため↑＋パンチ＋パンチ
ベガワープ	→↓↘または←↓↙＋パンチ×３またはキック×３
スーパーコンボ	
サイコクラッシャー	←ため→←→＋パンチ×１〜３
ニープレスナイトメア	←ため→←→＋キック×１〜３
ゼロカウンター	地上でガード中に←↙↓＋パンチ

左、左、下、下、左、下、下+X+Yと押すと、1Pカラーのベガを、Lを押しながら左、左、下、下、左、下、下+A+Bと押すと、2Pカラーのベガを使用できる。また、2P側の場合はLを押しながら右、右、下、下、右、下、下+X+Yと押すと、1Pカラーのベガを、Lを押しながら右、右、下、下、右、下、下+A+Bと押すと、2Pカラーのベガを使用できる。なお、ベガの技の出し方は前ページの表のとおり。

●豪鬼が使えるコマンド

キャラ選択画面で「?」にカーソルを合わせる。ここで、1P側の場合はLを押しながら左、左、左、下、下、下+X+Yと押すと、1Pカラーの豪鬼を、Lを押しながら左、左、左、下、下、下+A+Bと押すと、2Pカラーの豪鬼を使用できる。また、2P側の場合はLを押しながら右、右、右、下、下、下+X+Yを同時に押すと1Pカラーの豪鬼を、Lを押しながら右、右、右、下、下、下+A+Bを同時に押すと2Pカラーの豪鬼を使用できる。なお、豪鬼の技の出し方は下の表のとおり。

必殺技	
豪波動拳	↓↘→+パンチ
灼熱波動拳	←↙↓↘→+パンチ
豪昇龍拳	→↓↘+パンチ
竜巻斬空脚	↓↙←+キック
斬空波動拳	ジャンプ中に↓↘→+パンチ
阿修羅閃空	→↓↘または←↓↙+パンチ×3 またはキック×3
百鬼襲	↓↘→↗+パンチ
百鬼豪斬	百鬼襲のジャンプ後になにもしない
百鬼豪衝	百鬼襲のジャンプ後にパンチ
百鬼豪尖	百鬼襲のジャンプ後にキック
百鬼豪砕	百鬼襲のジャンプ後に相手の近くでパンチ
百鬼豪墜	百鬼襲のジャンプ後に相手の近くでキック
スーパーコンボ	
滅殺豪波動	→↘↓↙←→↘↓↙←+パンチ×1~3
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘+パンチ×1~3
天魔豪斬空	空中で↓↘→↓↘→+パンチ×1~3
瞬獄殺 (レベル3のみ)	弱パンチ、弱パンチ、→、弱キック、 強パンチの順にすばやく入力
特殊入力技	
頭蓋破殺	→+中パンチ
旋風脚	→+中キック
天魔空刃脚	斜め前方ジャンプ中に↓+中キック
前方転身	↓↙←+パンチ

ゼロカウンター	地上でガード中に、←↙↓+キック

●ダンが使えるコマンド

キャラ選択画面で「?」にカーソルを合わせる。ここで、LとRを押しながら、1秒以内にY、X、A、B、Yの順にボタンを押すと1Pカラーのダンを使用できる。また、同じように1秒以内にY、B、A、X、Yの順にボタンを押すと2Pカラーのダンを使用できる。なお、ダンの技の出し方は右上の表のとおり。

必殺技	
我道拳	↓↘→+パンチ
晃龍拳	→↓↘+パンチ
断空脚	↓↙←+キック
スーパーコンボ	
震空我道拳	↓↘→↓↘→+パンチ×1~3
晃龍烈火	↓↘→↓↘+キック×1~3
必勝無頼拳	↓↙←↓↙←+キック×1~3

ゼロカウンター	地上でガード中に、←↙↓+キック

●隠しキャラ簡易セレクト

下の表に示した条件を満たしたら、「アーケードモード」「バーサスモード」「トレーニングモード」のいずれかのモードを選んで「?」にカーソル合わせる。ここで下を押すたびに「?」の表示が隠しキャラの顔に変わり、決定ボタンを押すとそのキャラでプレイすることができる。

隠しキャラの出現条件	
ベガ	ベガ以外のキャラでアーケードモードのレベル8をプレイし、最終ボスのベガを倒す。コンティニューは可
豪鬼	アーケードモードでレベル5以上をプレイし、乱入してくる豪鬼を倒す。コンティニューは不可
ダン	アーケードモードでレベル6以上をプレイし、ダンを倒してクリアする。コンティニューは可

●セリフセレクト機能&CPUダンの出現方法

相手をKOしてから勝ちセリフが出るまでのあいだに、所定のコマンドを入力するとセリフのセレクトができる。入力するコマンドは、X+Y+Z+上か下か右か左、X+Y+A+上か下か右か左、A+B+C+上か下か右か左、Z+B+C+上か下か右か左の16種類(+はボタンを同時に押す)。さらに、対CPU戦でセリフセレクト機能を使い、同じセリフを5回連続して表示させるとダンが乱入してくる。

● CPUダンの出現方法・その2

ダン以外のキャラで対CPU戦をプレイし、5人目~7人目の相手をKOしてから勝ちセリフが表示されるまで、上とLとRを押し続ける。すると、次の相手キャラの時にダンが乱入してくる。

●1人目に豪鬼が乱入

豪鬼以外のキャラを選んでモード選択を終了したら、0.3秒以内にLとRとBをロードまで押し続ける。すると1人目のCPUキャラとして豪鬼が乱入する。

●8人目に豪鬼が乱入

アーケードモードのレベル5以上で1P側なら1Pカラー、2P側なら2Pカラーで豪鬼以外のキャラを選んでゲームを始める。そしてノーコンティニューで最終ボスまで到達し、そのあいだにスーパーコンボフィニッシュを10回以上キメる。すると、8人目のCPUキャラとして豪鬼が乱入する。

●ドラマティックバトル

アーケードモードのキャラ選択画面で、1P側と2P側がLを押しながら次のコマンドを入力。1P側は上を2回押したあと、Lを放して上、上、Xの順に入力、2P側は上を2回押したあと、Lを放して上、上、Zの順に入力する。すると、リュウ&ケンVSベガをプレイできる。さらにこのモードでベガを倒すと、モードセレクト画面に「ドラマティックバトル」の項目が追加され、これを選ぶことでいつでもリュウ&ケンVSベガをプレイできる。

ストリートファイター リアルバトル オン フィルム

●豪鬼を使用可能にする

まずムービーバトル以外のモードを選択して、キャラクター選択画面にする。そして、上、B、下、Z、右、X、左、Yの順にすばやく(約2秒以内に)押す。成功すれば豪鬼が表示され、プレイヤーキャラクターとして使用可能になる。

スナッチャー

●照準がツインビー

ジャンカー本部の射撃ルームで訓練しているときに、照準が現れたらLとRを同時に押す。すると、照準がツインビーになる。

●壁紙が変わる

タイトル画面で上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順に押す。このとき爆発音か悲鳴がしたら成功。そのあとコンティニューを選ぶと、壁紙が変わる。

セ

~制服伝説~ プリティファイターX

●マリアを使用可能にする

タイトル画面でX、Y、Zを押しながらスタートを押すと、ストーリーモードでもマリアが使用できるようになる。

●キャラクターの色を変える

キャラクター選択画面で、LかRを押しながら決定すると、通常とは異なるカラーが選べる。

セガ インターナショナル ビクトリーゴール

●試合中の音声を変える

試合開始前の画面の時(旗が表示されている)に、

LとRを押さえたら、そのままセレクト画面になるまで待つ。後はボタンを離して普通に試合を始めると、試合中の音声がすべて光吉猛修氏のものになる。

●リプレイモードの視点変更他

このゲームでは、前作にあたる「ビクトリーゴール」に収録されていた裏技（リプレイモードの視点変更など）が共通して使えるようになっている。各裏技のやり方は、「ビクトリーゴール」の項を参照のこと。

SEGA AGES／スペースハリアー

●アーケードモード

ゲーム起動中から２Ｐ側のＡとＣとスタートを押し続ける。すると、アーケード版のようにＬでクレジットを入れてプレイできるようになる。また、３回までミスをした地点からコンティニューが可能になる。さらに、タイトル画面でＸ、Ｙ、Ｚを押しながらスタートを押すと、基盤のディップスイッチ設定の画面が出る。ただし、サウンドテストなどはできるが、設定の変更をすることはできない。

セガラリー・チャンピオンシップ

●開発者のゴーストカーが出現

タイムアタックの３ＬＡＰＳにカーソルを合わせて、ＸとＺを押しながらＣを押す。すると、開発者の走りがゴーストカーとして現れる。

●レイクサイドコース

モードセレクト画面でＸとＹを同時に押すと、プラクティス、タイムアタックで超上級コースのレイクサイドコースを走行することができる。さらに、レコードやオプションのＢＧＭセレクトでもレイクサイドの項目が出る。

●ガケが崩れる

中級コースを逆走すると、ヘアピンカーブでガケが崩れる。

●ストラトスで走れる

モードセレクト画面でＸ、Ｙ、Ｚ、Ｙ、Ｘの順に押す。すると、往年の名車ランチアストラトスで走行できる。

●アーケードモードでストラトス

ストラトスを出現させる技を使ったあとに、アーケードモードのカーセレクト画面で、ＭＴにカーソルを合わせて右を押すか、ＡＴにカーソルを合わせて左を押すとストラトスでプレイできる。

●エキスパートモード

チャンピオンシップモードのカーセレクト画面で、セリカかデルタにカーソルを合わせてＸを押しながらＣを押す。すると車の加速がよくなり、リアも流れやすくなる。ただし、ストラトスには効果がない。

●コースが反転する

アーケードモードの場合はゲームセレクト画面で、タイムアタックモードの場合はコースセレクト画面でＹを押しながらＣを押す。すると、ミラーモードになってコースが左右反転する。

●リプレイ画面をズーム

リプレイ画面やチャンピオンシップモードのスタッフロール画面で、Ｚと下を押しながらＬかＲを押すと、画面をズームにすることができる。

●他車がストラトスになる

あらかじめ、ストラトスを出現させておく。そして、プラクティスモードのコースセレクト画面でＺを押しながらＣを押すと、他車がストラトスになる。

●画面がすっきり

ゲームが始まる前の最後の決定画面でＸを押しながらＡを押すと、ポーズ関連の項目やコース、ラップ等が表示されなくなる。

ソ

ソード＆ソーサリー

●ミニドラマ

エンディング終了後、５分ほど待つ。すると、「それぞれのその後」という12分ぐらいのミニドラマを聞くことができる。

卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション

●「おまけ」を出すための条件

メニュー画面の「おまけ」で、初期状態では隠されている２項目の内容と出し方は以下のとおり。いずれも、１度条件を満たしたものは自動的にデータが保存される。

【ビジュアル】

ゲームの最後に見られる「教師判定」で、優秀教師、熱血教師、友達教師、完璧教師のいずれかになると出る。このモードでは、プレイ中に見たビジュアルとエンディングがセレクトできる（完璧教師のみ、全画面が最初から選択可能）。

【カラオケ】

このモードは、プレイ中に忘年会（カラオケ）のイベントで、歌い出す前に左を押すとボーカル入り、右を押すとカラオケになる。

ソニックウイングススペシャル

●隠しキャラ登場

最初から選択できる10人全員（ＮＡＴＯは除く）でクリアする。すると、自機セレクト画面で国旗カーソルを画面外に合わせることが可能になり、「北白川小兎美」と「謎の男」をセレクトできるようになる。

●キートンの必殺技

キートンでのプレイ中、スペシャルウェポンを使っているときに下、上、上、の順に押したあとにＢとＡを同時に押す。すると、必殺技を使うことができる。必殺技は、スペシャルウェポンの使用中であれば、何回でも使うことができる。

●AKA-USAGIの必殺技

隠しキャラの北白川小兎美のＡＫＡ－ＵＳＡＧＩでプレイしているときに、下、上、上、Ｂの順に押す。すると、ＡＫＡ－ＵＳＡＧＩがパンチを連打する必殺技、通称「ラビオ乱舞」が使える。ただし、スペシャルウェポンのストックがないと使用できない。また、ラビオ乱舞中にＦアイテムを取るか、ショットが最高の時のラビオ乱舞中にＰアイテムを取ったときにＡを押す。すると、ビーム剣を振り回して、前方からの敵と敵弾を破壊できる必殺技、通称「ラビオソード」が使える。この技もスペシャルウェポンのストックがないと使えないが、ステージをクリアするか、自機がやられるまで効果が続く。

タ

ダイダロス

●フロアクリアコマンド他

プレイ中に１Ｐ側のＬ、Ｒを押しながら、２Ｐ側のスタートを押すと、そのフロアをクリアすることができる。同様に、２Ｐ側のボタンがＡの場合はシールドを回復、Ｂの場合はジェネレーターを回復、Ｘの場合は武器レベルをアップ。Ｙの場合は弾薬を補充、Ｚの場合はマップを表示できる。

タイタンウォーズ

●無敵コマンド

シューティング画面でポーズをかけて、右、下、下、左、右、Ａ、スタート、Ｃ、Ａ、左の順に押す。ポーズを解除すると、自機が無敵になる。

●ムービーモード
シューティング画面でポーズをかけて、右、下、下、左、下、上、C、A、左、左の順に押す。すると、オープニングムービーが始まる。スタートを押せば、次のムービーにジャンプできる。

●スタッフシューティングモード
シューティング画面でポーズをかけて、右、下、下、左、C、右、A、Z、Yの順に押す。すると、開発スタッフといっしょに遊ぶことができる。

●未知の世界でシューティング
シューティング画面でポーズをかけて、右、下、下、左の順に押す。さらに続けてコマンドを入力すると、スペシャル面でプレイできる。コマンドは、C、上、下の順に押すと「ザ・ホードといっしょ」、右、A、C、Y、C、A、右の順に押すと「オフワールドインターセプター」、右、右、下、下の順に押すと「秘密の×××」、X、Y、Z、Z、Yの順に押すと「まっくらケッケ」、B、A、右、スタートの順に押すと「トリップ」、Y、A、右、下の順に押すと「家狩り」、スタート、C、右、上の順に押すと「コークスクリュー」、スタート、上、Bの順に押すと「海の底」、B、上、右、右の順に押すと「雪景色遊覧」になる。

ただいま惑星開拓中！

●オートモード&ブラックチーム使用コマンド
タイトル画面で「PRESS START」が点滅している間に、左、上、右、左、右の順に押す。すると、オートモードが可能になり、さらに2P対戦でブラックチームが可能になる。

●2P対戦の制限日数が変えられる
チーム選択後、ゲームが始まるまでにA、B、Cのいずれかを押す。すると、2P対戦の制限日数が短くなる。同様にX、Y、Z、L、Rのいずれかを押すと、制限日数が長くなる。

TAMA

●ズームの比率を上げる
メーカーのロゴが表示されている時にLとRを同時に押す。成功すればゴールした時の効果音が鳴るので、後は普通にゲームを始める。そしてプレイ中にAを押すと、通常よりもマップを拡大できるようになっている（ただし、ほんの少しだけ）。

ダライアス外伝

●連射モード
ゲームスタート画面で、Bを押しながらY、右、左、X、Z、L、Rの順に押す。すると、ショットの連射速度が速くなる。

●クレジットが増える
ゲームスタート画面で、X、A、L、R、左の順に押したあと、Lを押しながらX、C、Z、A、右、右の順に押す。すると、クレジット数が9に増える。

●難易度が追加
ゲームスタート画面で、Xを押しながらZ、C、L、B、左、R、Lの順に押す。すると、「VERY EASY」、「ABNORMAL」の2種類の難易度が追加される。

ダライアスII

●難易度が追加
ゲームスタート画面で、L、右、下、左の順に2秒以内に押す。すると、「VERY EAZY」、「ABNORMAL」の2種類の難易度が追加される。

●ショットの弾数が増える
ゲームスタート画面で、B、上、L、右の順に2秒以内に押す。すると、画面内のショットの弾数が4発から8発に増える。

●クレジット増加
ゲームスタート画面で、C、R、右、下の順に2秒以内に押す。すると、クレジットが5に増える。

●ステージセレクト
ゲームスタート画面で、Z、下、L、上の順に2秒以内に押す。すると、ステージセレクトが可能になる。ただし、この裏技を使った場合、エンディングを見ることはできない。

痛快！スロットシューティング

●ボーナスステージをセレクト
タイトル画面で上、左、下、右、上、左、下、右、上の順に押す。「痛快！スロットレーシング」のセリフが出てからスタートを押すと、2D、3Dボーナスステージを、ステージセレクト画面で選択できる。

●デバッグモード
タイトル画面で上、下、左、右、上、下、左、右、上の順に押す。「痛快！スロットレーシング」のセリフが出てからスタートを押すと、デバッグモードになる。

デイトナUSA

●選択車種を増やす
サターンモードをノーマル以上の難易度でプレイし、各コースを3位以内で完走すると、それぞれ2種類ずつ車種選択画面の車を増える。どうしても3位以内に入賞できない場合は、タイトル画面で右下、L、R、C、Yを押しながらスタートを押す。すると、すぐに車種を増やせる（6種類）。

●DAYTONA UMAで走る
ノーマル以上の難易度で、サターンモードの3コースすべてで1位を取る。もしくは、タイトル画面で左上、A、B、X、Zを押しながらスタートを押す。すると、サターンモードの車種選択画面でDAYTONA UMAが選べるようになる。

●DAYTONA UMA2で走る
オプションでモードをエンデュランスに設定したら（難易度などは何でも可）、サターンモードでDAYTONA UMAを選択する。そしていずれかのコース（初級だと楽）で1位を取ると、その後からはサターンモードでDAYTONA UMA2（仔馬つき）が選択可能になる。ちなみに、DAYTONA UMAとDAYTONA UMA2は、草地に入っても速度が落ちない。

●マニアモード
セガのロゴが表示されている時に、上、上、下、下、左、右、左、右、A、B、Cの順に押す。すると、成功した場合は効果音が鳴り、画面の左上にMと表示される。後は普通にゲームを始めると、敵車が異様に強いマニアモードでプレイできる（オプションのエネミーレベル設定には影響されない）。

●カラオケモード
まずオプションで周回数をノーマルに設定したら、アーケードモードを選択する。そしてコース選択画面になったら、上を押しながらCを押して決定する。すると、カラオケモードでプレイできる。

●マイル表示でプレイ
タイトル画面で2P側のX、Y、Zを同時に押し、その後ゲームを始めると、速度表示がマイルになる他、逆走時の文字表示などが英語になる。元に戻したい時は、同じ操作をもう1度すること。

●BGM選択
まず、オプションでキー設定をBタイプにしてからゲームを始める。そして使用する車種を選択したら、すぐにA、X、Y、Zのいずれか1つを押さえて、CDの読み込みが終わるまで待つ。すると、選択したコースに関係なく、好きなBGM

(押さえていたボタンに対応) でプレイできる。

●エンディングが確実に見られる
いずれかのコースでゲームを始めたら、とにかく完走をめざして走る。そして、ゴールする直前から2P側のAを押し続ける。すると、通常なら3位以内に入賞しないと見られないエンディングが、4位以下の完走でも見られる。

●ロケットスタート
中級、上級コースのスタート時に、ブレーキボタンを押さえたままアクセルボタンを押して、エンジンの回転数を6500～7000ぐらいにキープする。そしてGOサインと同時にブレーキを離し、アクセルを全開にすると、一瞬で加速(ロケットスタート)できる。

●ミリオンスロットを止める
初級コースでプレイしている時に、森林地帯にあるミリオンスロットアーチが見えてきたらXを押す。すると、スロットのドラムを止めることができる。ちなみに、うまく777が揃うとタイムが7秒、BARが3つ揃った場合は5秒加算される(ただし、タイム加算はアーケードモードのみ)。

●逆立ちするジェフリー像
上級コースを選択したら、スタート後にすぐ逆走する。そしてそのまま2周すると、途中の背景にあるジェフリー像が逆立ち状態になる(1周目は通常の状態)。

●回転するジェフリー像
上級コースを普通に走って、ジェフリー像が見えてきたらX(キー設定はどれでも可)を連打すると、アーケードモードでは像がコマ送りに、サターンモードでは像が回転する。

●タイヤなしのアドバタイズデモ
プレイ中にピット(どのコースでもかまわない)に入って、車のタイヤがはずされたら、すぐにパッドでリセット(A、B、Cを押しながらスタートを押す)をかける。すると、その後のアドバタイズデモで、タイヤなしで走るホーネット号(自車)が見られる。

●スタッフロールを見る
3位以内で完走した後のエンディング映像(裏技で見ても可)が流れている時に、スタートを押すと、スタッフロールが見られる。

●リプレイを上空視点で見る
サターンモードでタイムアタックを完走し、リプレイモードになったら、視点変更ボタンを押すと上空からの視点で見ることができる。ただし、キー設定がBタイプの場合はできないので注意。

●基本テクニック・ドリフトのやり方
まずドリフトをかけたいポイントまで来たら、すばやく、小刻みにブレーキングをして、同時に曲がりたい方向へハンドルを切る。すると、車のテールが流れていく(ドリフト)ので、いったんアクセルを離す。後は微妙なハンドル操作などでうまく調整し、直線コースへ戻ったら普通の操作に切り替えよう。

●ミラーモードになる
コースセレクト画面でスタートを押しながら決定すると、画面が鏡に映されたかのように正反対の映像になる。

●1台でタイムアタック
トランスミッションを選ぶときに、スタートを押しながら決定するとタイムアタックモードをプレイすることになる。このモードでは相手の車が1台も走らず、自分の車1台だけで走れる。

●謎の隠し看板
中級コースでピットロードを反対方向に走り、脇にある坂を登ってトンネルに入る。すると、このトンネルの突き当たりに謎の看板が現れる。

●ギア操作によるドリフト
マニュアル操作の車を使っている場合は、ギア操作によるドリフト(通称ギアドリ)が可能。やり方は、ドリフトしたいポイントで、ギアを4速から瞬時に1速→4速というように切り替えるだけ(※この操作がしやすいキー配置にすると確実)。もちろんブレーキやハンドルの微妙な操作も必要だが、慣れると普通のドリフトよりも速く走れるようになる。ちなみに、このギアドリはサターンモードで使える黄色い車が最も適している。

●ネームエントリーの隠しBGM
ネームエントリーで、以下の表のようにイニシャルを入力すると、セガのアーケードゲームや、メガドライブの作品などのBGMをほんの少しだけ聞くことができる。

入力文字	ゲーム名
A. B	アフターバーナー
E. R	エンデューロレーサー
EXN	エキゾーストノート
G. F	ギャラクシーフォース
GLC	G−LOC
GPR	G. P. ライダー
H. O	ハングオン
O. R	アウトラン
ORS	アウトランナーズ
P. D	パワードリフト
QTT	カルテット
R. M	ラッドモビール
S. C	スタジアムクロス
S. F	ストライクファイター
S. H	スペースハリアー
SDI	SDI

入力文字	ゲーム名
SHO	スーパーハングオン
SMG	スーパーモナコ.G.P
T. B	サンダーブレード
TOR	ターボアウトラン
V. F	バーチャファイター
V. R	バーチャレーシング
VMO	ヴァーミリオン
BNB	ボナンザブラザーズ
DST	ダンクショット
GDA	ゴールデンアックス
TET	テトリス
VFT	バーチャファイター2
KOS	デイトナUSA(King Of Speed)
LGA	デイトナUSA(Let's Go Away)
SKH	デイトナUSA(Sky High)
P. P	デイトナUSA(Pounding Pavement)
A. Y	バーチャファイター(アキラ)
J. B	バーチャファイター(ジャッキー)
S. B	バーチャファイター(サラ)
PAI	バーチャファイター(パイ)
K. M	バーチャファイター(カゲ)
W. H	バーチャファイター(ウルフ)
J. M	バーチャファイター(ジェフリー)
LAU	バーチャファイター(ラウ)
. KK	オリジナルソング
AKI	バーチャコップ
ANI	獣王記
AO.	スーパーモナコG. P.
ASA	ストライクファイター
DEK	バーチャコップ
H. S	ダイナマイトダックス
HSB	ギャラクシーフォース
IGA	コラムス2
ISO	パワードリフト
JIM	エイリアンシンドローム
K. T	ハングオン
KAG	アフターバーナー
KAO	ダンクショット
KAZ	スクランブルスピリッツ
KEN	ラインオブファイア
KOU	アレックスキッド
M. M	スーパーハングオン
MAS	エンデューロレーサー
MIT	R360
MMM	SDI
NAG	G−LOC
NAK	サンダーブレード
OKA	レンタヒーロー
OSI	ターボアウトラン
SAO	エイリアンストーム
TAK	スーパーサンダーブレード
TRS	R360
UME	マイルジャクソンズムーンウォーカー
YAM	ブロクシード
YAN	コラムス
YOJ	ボナンザブラザーズ
YUI	フラッシュポイント

TOSHIBA EMI
Master of Monsters
Neo Generations
マスター・オブ・モンスターズ
〜ネオジェネレーションズ〜
TOKYO GAME SHOW '96
8/22,23,24
出展!!
マスモン
凱旋
'96年10月
発売予定
予価6,800円
(税別)
あのシステムソフトの
名作シミュレーションゲームが
今、セガサターンで甦る。
SEGASATURN

SEGA SATURN
彼はジムを駆り、
果てしない戦場へと向かっていった――

セガサターンが可能にした迫力の3Dアクション、
ゲームとは思えぬドラマティックなシナリオ展開、
それらが君を、一年戦争という戦場へ誘う!

MOBILE SUIT GUNDAM SIDESTORY I 戦慄のブルー

U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPEDENCE. SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

［セガサターン専用ソフト］ 機動戦士ガンダム外伝 I 戦慄のブルー

1996年9月発売予定 4,800円（税別予価）

オリジナルメカデザイン：大河原邦男／シナリオ監修：サンライズ

「機動戦士ガンダム外伝」
全3巻シリーズ続々発売!

Vol.1「戦慄のブルー」……9月発売
Vol.2「蒼を受け継ぐ者」……96年冬
Vol.3「裁かれる者（仮称）」‥97年春

全巻（1～3巻）購入者に、ダブルプレゼントキャンペーン実施!!

初回限定特典は、連邦軍軍章バッチだ!!
さあ、早く予約しよう!!

●価格はメーカー希望小売価格です。●表示価格は、税別になっております。●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

バンダイゲームステーション 03-3847-5090 受付時間 月～金曜日(除く祝日)10～16時
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく／●受付時間外の電話はおさけください。

株式会社バンダイ
マルチメディア事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81

テーマパーク

●不思議な土地を入手
ゲームを進めて決算のときに、あらかじめ作っておいたパークを競売にかけて売却する。そして土地購入の画面でCを連打すると、タダで「なし」という名前の不思議な土地を入手できる。

●オープニングデモのパークを経営
モード選択画面で「新しくゲームを始める」にカーソルを合わせて、A、X、Yを同時に押す。すると、オープニングデモに出てきたパークを経営することができる。

デカスリート

●でんぐり返しで走る
100メートル走の選手紹介のときに、方向キーを右、左、Xの順に押す。

●体当たりで吹き飛ばし
1500メートル走で競技中にアクションボタンを押すと、周りにいるジャマな走者を吹き飛ばすことができる。なお、このときスタミナの減少を引き起こす。

●飛行船の進行方行を変更
円盤投げや砲丸投げで振りかぶりの時に、LかRを押すと飛行船の進行方向が変わる。

●視点切り換え
円盤投げや砲丸投げで、円盤や砲丸が飛んでいるあいだにLかRを押すと、カメラを切り替えてその軌跡を見られる。

●はさみ跳びができる
走り幅跳びで、アクションボタンで角度調整をするときに、下、右下、右の順に入力。アクションボタンを放して跳躍すると、はさみ跳びをすることができる。

●パワーゲージが常にMAX
砲丸投げでパワーゲージが作動しているときに、パワーボタンを連打するとパワーゲージが常にMAXになる。

●けんけん足で走れる
100メートル走で選手紹介のときに、上、左、下、右、Xの順に入力するとけんけん足で走ることができる。

●ステップ投げで好記録
槍投げで、スピードゲージ上のカラーバーが青色部分になるように助走スピードを保つ。すると、さほど連打を必要とせずにステップ投げで好記録を出すことができる。

デジタルピンボール ～ラストグラディエーターズ～

●デバッグモード
タイトル画面で上、上、上、上、A、B、C、下、下、X、Y、Z、スタートの順に押すと、効果音が鳴る。その後、いずれかの台でゲームを始めてからXを押しながら上を押すと、画面右下に4けたの数字が表示される。この数値を方向ボタンで変えてからZで決定すると、それに対応したラウンドでプレイできる。このモードを抜ける場合はXを押しながら下を押すこと。なお、モードを抜けた後はZと上を同時に押すとコマ送りプレイが、Yと上を同時に押すとポーズをかけることができる。

●スタッフロール
タイトル画面でC、B、A、A、B、C、Y、Z、X、下、下、スタートの順に押すと、スタッフロールが見られる。ちなみに、これは4台すべてのハイスコアに同一のネームを入力することでも見られる。

●VICTOR台でプレイ
タイトル画面でX、Y、Z、X、Y、Z、C、B、A、上、上、スタートの順に押すと、VICTOR台(スタッフ紹介が見られる台)でプレイできる。

●モニターテスト
タイトル画面で上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、X、スタートの順に押すと、モニターテストになる。

●開発者のメッセージ
タイトル画面で上、上、下、下、左、右、左、右、X、B、Z、R、スタートの順に押すと、開発者のメッセージやデモが見られる。なお、このモードで何もせずにいると(ボタンを押さずに待つ)、画面に花火状のグラフィックが表示される。

●サウンドテスト
タイトル画面でX、X、Y、Y、Z、Z、A、A、B、B、C、C、スタートの順に押すと、サウンドテストモードになる。

●メイキング映像他
サターン本体に内蔵されている時計が午前8:00～11:00の間にゲームを起動すると、この作品のメイキング映像が見られる。また、日付が1月1日か12月25日の時にゲームを起動すると、いつもとは異なるタイトル画面が見られる。

デス　クリムゾン

●シーンクリアコマンド
ゲーム中にRとZとスタートを押す。すると、次のシーンに進むことができる。

出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK

●パワーアップコマンド
「ツインビーヤッホー！」のプレイ中にポーズをかけ、上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順に押し、ポーズを解除する。すると、自機がパワーアップする(ただしゲーム中に1回だけ)。また、同じ要領で上、上、下、下、左、右、左、右、A、Bの順に押した場合は、ポーズ解除と同時に強制的にミスになる。

●ステージセレクト
「出たな!!ツインビー」と「ツインビーヤッホー！」で、プレイ中に以下の条件を満たすと、タイトル画面でステージセレクトが可能になる。なお、この裏技は、1度条件を満たせばバックアップデータを消さない限り効果が残る。

出たな!! ツインビー
コンティニューを3回以下に抑えて最終ステージをクリアすると、タイトル画面にステージセレクトが追加される。また、2週目もコンティニューを3回以下に抑えてクリアすれば、同様にステージセレクト(いきなり2週目が選べる)が可能になる。なお、オプション(難易度など)はどんな設定でも可。

ツインビーヤッホー！
難易度をノーマルかスペシャルに設定した後、ベルを50個以上ためた状態で最終ステージをクリアすると、タイトル画面にステージセレクトが追加される。

テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball

●同チーム対戦&ドリームチームで同キャラ使用
チームセレクト画面で、1P側がチームを選ぶ前にLとRを押しながらX、Zの順に押す。すると、VSモードで同チーム対戦が可能になる。さらに、ドリームチームで同じキャラを何人も起用して試合ができる。

●桜木が坊主頭になる
チーム選択画面で湘北かドリームチームを選ぶ。次に、ポジション選択画面でカーソルを桜木に合わせてLかRを押す。すると、通常はリーゼントの桜木が坊主頭になる。

●絵や留守番電話を追加
問答コーナーで問題を選択する画面を出し、XとYとZを押しながらスタートを押す。このあとコーナーを選ぶ画面に戻して絵のコーナーを選ぶと新しい絵が7枚追加されている。また、声のコーナーでは留守番電話が追加されている。

でろ～んでろでろ

●連鎖モデルモード
「摩天楼はでろ色に」モードを始め、ロード中、またはリトライ選択直後に、Lとスタートを押し続ける。すると108連鎖のモデルケースを見られる。また、Rとスタートを押し続けると、45連鎖のモデルケースを見られる。

●落下スピードダウン
「朝まで生でろ！」のプレイ中にLを押していると、落下スピードが落ちる。

THOR ～精霊王紀伝～

●短剣の必殺コマンド
方向ボタンをキャラの前、後、前の順に押してBを連打すると3回まで連続攻撃が出せる。また、方向ボタンを1回転したあとにBを押すと周囲の敵を一掃できる。

●長剣の必殺コマンド
方向ボタンを1回転し、キャラの前、後、前に押したあとBを押すと連続技を出せる。またダッシュ中にBを押しても攻撃できる。

●弓の必殺コマンド
キャラの逆方向の方向ボタンとBを同時に押すと、矢を高く遠くに飛ばせる。また方向ボタンをキャラの前、後、前に押したあとBを押すと一気にたくさんの矢を放てる。

●つえの必殺コマンド
方向ボタンをキャラの前、後、前の順に押してBを押すと敵に大きなダメージを与えられる。またジャンプボタンを押したままBを押してもかなり大きなダメージを与えられる。

●2人同時プレイができる
Zを押して武器を選択する状態にする。そして、1P側のLを押しながらXを押し、Lを放す。すると、体の透けた主人公が現れて2P側で操作することができる。ただし、2P側では精霊を呼ぶことができず、同じコマンドを入力すると自滅してしまう。

峠KING THE SPIRITS

●Type G&H使用コマンド
カーセレクト画面でType Fにカーソルを合わせ、L、R、Yを押しながら右を押すと、Type Gの車が選択可能になる。この後、Type Gにカーソルを合わせてもう1回同じ操作を行うと、さらにType Hの車も選べるようになる。

●Type Gの最強チューン
「Type G」をチューンするとき、お守りだけを選択する。すると、加速、最高速、グリップ力が全車種中で最高になる。

●ジムカーナができる
モードセレクト画面で各モードにカーソルを合わせ、Bを1回ずつ押す。そして、タイムトライアルモードのコース選択時に1P側のXを押しながら決定する。するとジムカーナのコースでプレイすることができる。

●リプレイの視点を変更
レースが終わったあとのリプレイで「REAR」にカーソルを合わせて左を押す。すると、リプレイの視点がドライバーの視点に変わる。また、同じような状態で左を2回押すと左後側からの視点になる。

●空が変わる
VSバトルかタイムトライアルで、特定のボタンを押しながら周回数を決定すると空が変化する。Yを押しながらだと雲1つない青空に、Zを押しながらだと夜空、LとBを押しながらだと雲のある青空、RとBを押しながらだと夕暮れ空になる。

●自己タイムをチェック
タイムトライアルで好きなコースを走ってゴールする。このあとリプレイ時にポーズをかけてXを押すと、各チェックポイントでの自分のタイムなどを見られる。

闘神伝S

●究極奥義を簡単に出せる
体力ゲージが点滅しているときにLとRを同時に押すと、究極奥義を簡単に出せる。

●3人の隠しキャラを使用
タイトル画面で上、下、上、下、右、左、右、左、スタートの順に入力。このときエリスの声で「負けないモン！」と声がしたら成功。すると、キャラ選択画面でガイアとショウを選んでプレイできる。さらに、キャラ選択画面でショウにカーソルを合わせて上を押しながら決定すると、クビードーを使ってプレイできる。

ガイア	
火の赤	↓↘→+X（Y）
水の青	→↓↘+X（Y）
風の緑	↓↙←+A+B
終の黒	→↘↓↙←→+Y
終末の闇	↘↓↙↓↘←→↓+Y+B

クビードー	
ゲイルシューター	↓↙←+A（B）
キャノンクラッシュ	→↓↘+X（Y）
空中ゲイルシューター	ジャンプ中、↓↙←+X（Y）
イージスウォール	↘+X+Y
ミラージュセイバー	↑↖←→+B
ファントムブレイド	↓↙←→↘↓+X+Y

ショウ	
裂空斬	↓↘→+X（Y）
飛翔斬	→↓↘+X（Y）
列昇斬	←↓↙+Y
彗星脚	ジャンプ中、↓↙←+A（B）
月光扇	↓↑+A（B）
閃光牙	↓←+A（B）
龍撃弾	↘+A（B）
万鬼猛襲剣	→↘↓↙←↙↓↘→+Y
闘魔烈襲砕	↓→↗↑↖←↓+Y+A

●列伝ビジュアルモード
タイトル画面で、2P側で上、右、下、左、上、右、下、左、スタート、Zの順に入力。このとき画面が真っ暗になり、キャラとステージとシーンのビジュアルを選べる画面になる。ここでは、上か下でキャラ、Bでステージ、Aでシーンを選択できる。

●2等身モード
まずゲームモード選択時に、L、Rを押しながらモードを選択する。そして普通にキャラクターを選ぶと、キャラクターの頭が大きくなった2頭身モードでプレイできる。

●新コスチュームを選択
キャラクター選択画面で、下を押しながら、エイジ、ソフィア、エリスのいずれかを選択すると、通常とは異なるコスチュームになる。

●フリーカメラモード
まず、プレイ中にポーズをかけて「OPTION」を選択。次に、「EXIT」にカーソルを合わせてLとRを同時に押す。するとフリーカメラモードになり、方向キーでカメラ移動、LかRで回転、Zでズームアウト、Yでズームインができる。なお、AかBかCかスタートを押すとポーズ画面に戻る。またコマンド入力後、そのラウンドにかぎってポーズをかければ自動的にフリーカメラモードになる。

●簡易コマンド
所定の表のコマンドを入力することで簡単に必殺技を出すことができる。

カイン	
ソニックスラッシュ	↓→+X（Y）
デッドリーレイズ	↓←→+X（Y）
ショルダークラッシュ	←→+A（B）
レイジングサン	ジャンプ中、←→+A（B）
ヘルズインフェルノ	←↙↓↘→+X+Y
レインボースプラッシュ	←→→+A+B（X+Y）

デューク	
オーガスラッシュ	↓←→+X（Y）
サザンクロス	→↓+X（Y）
デス	↓→+X（Y）
ヘルムクラッシュ	ジャンプ中、↓→+X（Y）
ジ・エンド	←→→+X+Y（A+B）
ラ・フィン	←↙↓↘→+X+Y

エイジ	
裂空斬	↓→+X（Y）
飛翔斬	↓←→+X（Y）
流星脚	ジャンプ中、→→+A（B）
蹴撃弾	↘+A（B）（ノーマルと同じ）
百鬼猛襲剣	←↙↓↘→+A+B
炎刃修羅破	←→→+A+B（X+Y）

エリス	
ホーミングスワロー	→↓+A（B）
シックルダンシング	ジャンプ中、→→+A（B）
ソアーウインドウ	↓←→+X（Y）
アークスラッシュ	ジャンプ中、→→+X（Y）
愛・リボン	←↓+X
フレンチキッス	←→→+A+B（X+Y）
スターダストナイト	←↙↓↘→+A+B

ソフィア	
サンダーリング	→↓+X（Y）
オーロラレボリューション	↓←→+X（Y）
ラトルスネーク	↓→+X（Y）
コールミークイーン	←→→+A+B
サラマンダー	←↙↓↘→+X+Y
高笑い	←→+A+B+X+Y

ホー	
墨発破	↘↘+X+B（Y+B）
墨々発破	ジャンプ中、↘↘+X+B（Y+B）
喝破烈	→↓+A（B）
墨怒呼車	←→+X（Y）
のび～る斬り	→+X（Y）（ノーマルと同じ）
轟墨発破	←↙↓↘→+X+Y
轟風鈴虎	→↑←+Y+B
墨々逝々墨逝々	←→→+A+B
天地激笑	↓↘→+A+B+X+Y

ラングー	
島と大地の怒り	↓→+X（Y）
大地の目覚め	↓↘→+A+B（X+Y）
大地の怒り	↙↙+A+B（X+Y）
大地の雄叫び	↘↘+A+B（X+Y）
大地百祭	←↙↓↘→+X+Y
大地撃沈弾	↘+A+B+X+Y

モンド	
豪力天舞	↓←→+X（Y）
豪力風神	↓↘→+X+Y（A+B）
豪力雷神	ジャンプ中、↓→+X（Y）
疾風上段突き	↓→+X（Y）
疾風下段突き	↓→+A（B）
超力大仏滅	→←↙↓+X
狂力邪紅烈舞	←→→+X+Y

ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～

●おもいでモード

タイトル画面で上、上、下、下、右、左、右、左、A、B、Cの順に押す。すると、オプションに「おもいで」が追加される。「おもいで」では全キャラのビジュアルを自由に見られる。さらに「おもいで」にカーソルを合わせてA、C、スタートのいずれかを押した後、XとYとZ、またはXとYとZとLとRを押し続ける。すると、おまけグラフィックを見ることができる。左右で女の子の切り替えができる。

●リーチウインドウを手動にする

タイトル画面でボタンを上、右、下、左、上、X、Zと押す。成功した場合はここで「ときめき麻雀パラダイス」という音声が聞こえるので、後は適当なモードでゲームを始める。すると、リーチをかける時のウインドウが手動になったモードでプレイできる（ウインドウを出す時はBボタン）。

●スタッフロール

タイトル画面で上、左、下、右、上、Z、Xの順に押すと、スタッフロールを見ることができる。

ときめきメモリアル ～forever with you～

●コマンド画面の隠し要素

休日にコマンド画面の電話にカーソルを合わせてA、B、Cをある順番に押すと電話がかけられる。早乙女好雄に女の子の情報を聞いて電話番号を調べ、△がA、×がB、○がCに対応させればOKだ。また、平日に奥の家の窓にカーソルを合わせてCボタンを押すと詩織が羊を数えてくれる。さらに、コンポにカーソルを合わせてCを押すとラジオがかかる。

●変わった名前

ゲームを始めるときに、名字を「みんな」、名前を「仲良し」にすると、早乙女優美、美樹原愛以外のキャラと1回会っている状態になる。また、あだ名を「こなみまん」にするとストレスのパラメーターが573になってしまう。

●詩織の告白

オープニングで流れるきらめき高校の伝説で、詩織の告白シーンにきたら2P側のCを押し続ける。すると、「あなたが……」にあとに「好きです」と言ってくれる。

ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説

●SPバトル&音楽セレクト

タイトル画面でX、Y、Z、スタートを同時に押すと、モードセレクト画面にSPバトルが追加される。このモードではストーリーモードでプレイできない対戦を楽しむことができる。また、SPバトルのコマンド入力後、オプションモードでAを押すと音楽セレクトができる。

●SPバトルのステージセレクト

タイトル画面でX、Y、Z、スタートを同時に押し、SPバトルをプレイできる状態にする。次に、一度セーブしたらリセットをして、SPバトルを開始。どのステージでもいいのでクリアする。そして、ロードするファイルの選択画面でZを押しながら方向ボタンの左右を押すと、ステージセレクトができる。

ドラゴンボールZ 真武闘伝

●ゲームスピードを変えられる

タイトル画面でLとXを同時に押すと、ゲームスピードを遅くすることができる。同様に、LとZを同時に押すとゲームスピードを高速に、2P側のLとRとZを同時に押すと超高速にすることができる。

●天下一武道会モード

モードセレクトの時、スタートを押して決定すると、旧武舞台ステージでプレイすることができる。

●隠し必殺技

各キャラにはマニュアルに載っていない必殺技が存在する。コマンドは下記の表を参照してほしい。

超サイヤ人3孫悟空	
スラッシュダウンキック	（ジャンプ中）→↘↓+B
トリプルコンビネーション	←↙↓+B
スーパーメテオスパーク	↓↙←↙↓↘→+A
瞬間移動かめはめ波	パワーMAX時、至近距離で←↙↓↘→+C
※スーパーメテオスパークはパワー制限あり。	

孫悟空	
龍激脚	←↙↓+B
超かめはめ波	←↙↓↘→+C
メテオスマッシュ	←→↘↓↙←+A
瞬間移動かめはめ波	パワーMAX時、至近距離で←↙↓↘→+C

孫悟天	
うそ泣きコンビネーション	→↘↓↙←+A
ネオリスボン	←→↘↓↙←+A
スラッシュ	
ガトリングスパーク	↙（タメ）↓↘→+C
※ガトリングスパークはパワー制限あり。	

少年孫悟飯	
舞空脚	（ジャンプ中）→↘↓＋B
ハイパー爆裂ラッシュ	→←→↘↓＋A
爆裂スパーク	→←↙↓↘→＋C
※爆裂スパークはパワー制限あり。	

凶戦士ベジータ	
スラッシュニーダウン	（ジャンプ中）→↘↓＋B
ファイナルクラッシュ	→↘↓↙←＋A
ファイナルスパーク	↙（タメ）↓↘→＋C
※ファイナルスパークはライフ、パワー制限あり。	

TRUNKS	
ウェーブショック	（ジャンプ中）→↘↓＋C
ローリングブレス	→↘↓↙←＋A
スーパーバーニングラッシュ	→←↙↓↘→＋B
※スーパーバーニングラッシュはライフ制限あり。	

トランクス	
ジャンプニーリフト	↓¥→＋B
ネオスプリットラッシュ	→←→¥↓＋A
バーニングスパーク	→←@↓¥→＋C
※バーニングスパークはパワー制限あり。	

ゴテンクス	
ローリング飛び退き	→↘↓↙←＋B
勝利の究極死神ラッシュ	↓↙←→＋A
やったぜ逆転ミラクルアタック	←↙↓↘→＋A

ピッコロ	
舞空脚	（ジャンプ中）→↘↓＋B
ソニックキック	↓↙←＋B
超爆裂アタック	→←→↘↓＋A
※超爆裂アタックはライフ制限あり。	

クリリン	
スラッシュダウンキック	（ジャンプ中）→↘↓＋B
亀仙流激烈乱舞	↓↙←↙↓↘→＋A
※亀仙流激烈乱舞はライフ制限あり。	

亀仙人	
亀仙流連激杖	↓↘→＋A
亀仙流健康連脚	↓↙←＋B
亀仙流究極乱舞	↓↙←→＋A
※亀仙人はデモ必殺技をかき消すことができない。	

ザーボン	
ヒールシュート	（ジャンプ中）→↘↓＋B
サマーソルトシュート	↓↘→＋B
ビューティフルスマッシュ	→←→↘↓＋A

フリーザ	
サイコキネシス	↙（タメ）↓↘→＋C
スラッシュダウンキック	（ジャンプ中）→↘↓＋B
デスドライブ	→←→↘↓＋A
サイコキネシスアタック	→↘↓↘→＋C
※サイコキネシスアタックはパワー制限あり。	

天津飯	
貫烈斬	→←↙↓↘→＋C
鶴仙流牙流拳	→←→↘↓＋A

リクーム	
バタフライアタック	→↘↓↙←＋A
デッドリーブリーカー	↓↙←→＋A

ギニュー隊長	
ヒップクラッシュ	←↙↓＋A
ギニューキック	←↙↓↘→＋B
ファイティングボンバー	→↘↓↘→＋C
スペシャルファイティングダンス	→←↙↓＋A

人造人間16号	
ヘルズスロー	→←→＋A
アースシェイキングボム	←→↘↓↙←＋A

人造人間18号	
スラッシュダンス	（ジャンプ中）→↘↓＋B
ブラッディーラッシュ	←→↘↓↙←＋A
ブラッディースパーク	→←↙↓↘→＋C
※人造人間18号は、デモ必殺技をかき消すとバリアになる。ブラッディースパークはパワー制限あり。	

界王神	
スラッシュダウンキック	（ジャンプ中）→↘↓＋B
激烈神王脚	↓↙←＋B
激烈界王神ラッシュ	→↘↓↙←＋A

セル	
パーフェクトシュート	→←↙↓＋A
グランドスライダ	↓↙←＋B
パーフェクトアタック	→↘↓↙←＋A
スーパーニードルラッシュ	↙（タメ）↓↘→＋C
※セルは、デモ必殺技をかき消すとバリアになる。スーパーニードルラッシュはパワー制限あり。	

魔人ブウ	
ブウアッパー	↙↗＋A
ブウパレード	↓↙←→＋A
スーパーヒップクラッシュ	→←↙↓＋A

超ブウ	
スーパーブウパンチ	→↘↓＋A
エルボーラッシュ	↓↙←→＋A
スラッシュダウンキック	（ジャンプ中）→↘↓＋B
スーパーブウアタック	→↘↓↙←＋B
ダブルキック	↓↘→＋B
スーパーブウシュート	→←→↘↓＋A

Mr．サタン	
秘密のバズーカー	→↘↓↘→＋C
逆襲のミサイル	→←↙↓↘→＋B
※Mr．サタンはデモ必殺技をガードおよび弾くことしかできない。	

ダーブラ	
デスインフェルノ	→←↙↓↘→＋C
※デスインフェルノはライフ制限あり。	

グレートサイヤマン	
大回転アタック	←↙↓↘→＋B
大車輪キック	←↙↓＋B
グレートニーアタック	→←→＋B
正義のグレートアタック	↓↙←→＋A

少年孫悟空	
スラッシュダウンキック	（ジャンプ中）→↘↓＋B
亀仙流爆裂乱舞	→←→↘↓＋A
残像拳	↙（タメ）↗＋B
※少年孫悟空は、デモ必殺技をかき消すことができない。	

ゴジータ	
スラッシュダウンキック	（ジャンプ中）→↘↓＋B
ファイナルメテオアタック	→←↙↓↘→＋B
ファイナルギャリックキャノン	→↘↓↘→＋C
※ファイナルギャリックキャノンは、パワー制限あり。	

首領蜂

●ＶＳスコアアタック

２ＰパッドのＡとＢとＣを押しながらスコアアタックを選択すると、ＶＳスコアアタックをプレイできる。これは、スコアアタックを２人同時プレイをして、スコア、撃墜数、ＭＸＧＰから２項目が相手を上回れば勝ちというモードだ。

●エクストラオプション

アーケードモードをクリアすると、モード選択画面にエクストラオプションが追加される。このモードでは、自機数やエクステンド、パッドの設定やサウンドテストなどができる。

NiGHTS

●マップが動く

「DREAM DATA」の画面で、ステージマップの回転を自由に変えられる。ちなみにＬで左回転、Ｒで右回転、ＬとＲの同時押しで回転をストップできる。

NIGHTRUTH
−Explanation of the paranormal−
#01 "闇の扉"

●文字の表示速度を変える

ＲとＡ押し続けると、文字が速く表示される。また、Ｌを押し続けると、文字がゆっくりと表示される。

ナイトストライカーS

●URAモード

タイトル画面でL、X、Y、Z、R、L、Rの順に押すとURAモードになる。URAモードでは、タイトル画面でXを押しながらスタートを押すと、オリジナルステージのステージセレクトが、タイトル画面でYを押しながらスタートを押すと、エクストラステージのステージセレクトが可能になる。また、コンフィグ内のSHOOT SPEEDの項目をHOMINGにすると自機のレーザーが誘導レーザーに、SYNCにすると自機のレーザーの連射が超高速になる。

2度あることはサンドアール

●ボスゲームをフリープレイ

フリープレイモードのメイン画面で上、上、下、下、右、左、右、左、Bの順に押す。Bを押してメイン画面に戻ると、ボスゲームがプレイ可能になる。

●ボーナスゲームをフリープレイ

フリープレイモードのメイン画面で下、下、上、上、左、右、左、右、Bの順に押す。Bを押してメイン画面に戻ると、ボーナスゲームがプレイ可能になる。

●無限コンティニュー

メインメニューで「アーケード」の選択後、難易度設定画面で、LとRを押しながら3秒以内に上、上、下、下、右、左、右、左、Yの順に押す。すると、アーケードモードで無限コンティニューが可能になる。

●デバッグモード

オリジナルモードをプレイ中、ポーズをかけて2P側で上、上、下、下、左、右、左、右、Yの順に押す。すると、画面上部にそのときの難易度が表示される。また、コマンド入力後、メーカーのロゴ画面からZを押し続けてスタートするとステージ2から、Rを押し続けてスタートするとステージ3から、Lを押し続けてスタートするとステージ4からプレイを開始できる。

NINKUー忍空ー　～強気な奴等の大激突！～

●ちびキャラモード

タイトル画面に「Press Start Button」と表示されている時に、下を押しながら、左右に15回押す（斜め方向に入れる）。すると、ちびキャラモードでプレイできる。

●高速モード

プレイ中にポーズをかけたら、1P側と2P側のRとBと左上を押しながら解除すると、高速モードになる（ならないステージもある）。

●カメラ位置を切り替える

プレイ中に、1P側と2P側のRとLとYと右下を押しながらポーズをかけると、カメラ位置を切り替えられる。

●エンディングを見る

セガのロゴが表示されている時に、1P側のLと左下、2P側のRと右上を押し続けると、いきなりエンディングが見られる。

●コンピュータキャラクターを選択

「対戦だぞ」モードでキャラクターを選択した後、L、R、X、Cを押し続ける。すると、コンピュータのキャラクター（相手）が選択可能になる。

熱血親子

●別バージョンのヒットマーク

プレイ中にポーズをかけて、上とCを押しながら解除すると、ヒットマーク（敵に攻撃した時のグラフィック）が爆発のようなグラフィックに変わる。もとに戻したい場合は、もう1度同じ操作をすること。

●特殊な操作と技

このゲームには説明書には掲載されていない特殊な操作がいくつかあるので、ここで解説しておこう。

【Rで防御】

R（ボタン設定が初期状態の場合）を押したまま操作すると、キャラクターの向きを固定したまま移動できる。これを利用すると、敵のほうを向いたまま後ずさりも可能だ。ちなみにこの状態で攻撃を受けると、少しだけダメージを軽減できる。

【寅太郎のバク転】

寅太郎を使用している場合に限り、Rで向きを固定した状態で方向ボタンを後ろへすばやく2回押すと、バク転ができる。

【乱童の強力なキック】

ジャンプキックを地面に着地するギリギリ前で出すと、通常よりも威力が強いキックが出せる。ただし、これは乱童のみ。

【ナイフを刺す】

ナイフを持った後、攻撃ボタンを長く押す（押しっぱなしでも可）と、刺すことができる（通常は投げてしまう）。ただし、この操作も乱童のみ。

【ダイナマイトパイルドライバー】

乱童でパイルドライバーをかける時に、うまく2段ジャンプするとダイナマイトパイルドライバーになる（ただしタイミングが難しい）。

【ダッシュキック】

通常、ダッシュ中に攻撃ボタンを押すとタックルやキックになるが、この時攻撃ボタンをすばやく2回押すと、ダッシュキックになる（寅太郎は不可）。

●隠し必殺技

乱童と理緒のみ、説明書には掲載されていない隠し必殺技があるので、こちらも併せて解説しておこう（コマンドはキャラクターが右向きの場合のものなので、左向きの時は左右対称にすること）。なお、前ページの表の必殺技のうち親父ストレート、親父バーストラッシュ、プレッシャーウェーブ、ハンマーブリッドは、普通にコマンド入力すると出せない（途中で後ろを向くため）ので、キャラクターの向きをRで固定してから使うこと。ちなみに、通常攻撃を1発出してそれにキャンセルをかけたり、敵をつかんで向きを固定してからコマンド入力といった工夫をすれば、Rを使わなくても出せる。

乱童	
親父スマッシュ	↑↓→+攻撃ボタン（ジャンプ中にも入力可能）
親父ストレート	→↓←+攻撃ボタン
親父バーストラッシュ	↑↓←+攻撃ボタン（体力の残りが少ない場合のみ）

理緒	
ハンマーブリッド	←→←+攻撃ボタン
プレッシャーウェーブ	↓↙←+攻撃ボタンかジャンプボタン（ジャンプ中も、攻撃ボタンなら出せる）
ジェットスピンアタック	↓↘→+ジャンプボタン（ジャンプ中も出せる。ただし、その際はコマンドを左右対称にすること）

●コンティニュー時にキャラクターを変更

コンティニューする際、普通にスタートボタンを押すと使用キャラクターはそのままだが、Aを押しながらスタートを押すと乱童、Bなら理緒、Cなら寅太郎とキャラを変えて再開できる。

野々村病院の人々

●ロゴを動かせる

ゲームを起動させたあと、A、B、C、X、Y、Zを押し続けるとメーカーのロゴマークが表示される。このロゴマークを方向ボタンで拡大縮小、LかRで回転させられる。

信長の野望・天翔記

●新シナリオ

メニュー画面で「新しく始める」に合わせたら、L、Rを押す。そして、その状態のままX、Zを押すと、新シナリオ「本能寺の変」が追加される。

バーチャコップ

●ランキングモード&オプションプラスを出すコマンド

セガのロゴとAM２研のロゴが続けて表示されている間に、リロードのボタン（パッドとマウスの場合）を押しながら上、下、左、右の順に押すと、アーケードモードをクリアしなくてもランキングモードとオプションプラスが選べるようになる。なお、バーチャガンの場合は、最初に銃口を画面中央に向けて、上、下、左、右（いずれも画面外）の順に１発ずつ撃つ。ただし、１発撃つごとに画面中央を通過するように銃口を向けること。

●コマンド入力でミラーモードに

ステージセレクト画面で、S、R、S、S、S、R、R、Sの順に押す（Sはショットボタン、Rはリロードボタン）。この際、最後のショットボタンで選択したいステージのパネルを撃つように調整しよう。すると、そのステージのみミラーモードでプレイ可能になる。他のステージもミラーモードにしたい場合は、そのつど同じ要領でボタンを押すこと。

●ネームエントリーのタイムを増やす

ネームエントリー画面で、他の文字を撃たずに「ＢＳ」だけを10回連続で撃つ。すると、成功した場合は悲鳴が聞こえると同時に、残りタイムが99に増える。

●エンディングを見られる

各ステージのボスが出現するときにB、X、Zを押し続ける。すると、そのステージのエンディングを見ることができる。この裏技を使えば、ステージ３をクリアするだけで真のボス、ファングと戦うことができる。

●ポーズの表示を消せる

ポーズ中にX、Y、Zを押し続けると、ボタンを押している間「ＰＡＵＳＥ」の表示が消える。また、ポーズ中にX、Y、Zを押しながらLを押すと、ポーズ中のカーソルが消える。なお、これらの裏技はパッドでしかできない。

●ガンセレクト

アドバタイズデモ中のセガのロゴ、またはAM２研のロゴの表示中にコマンドを入力。オプションプラスモードのガンセレクトをオンにすると、ポーズ中にリロードの操作をすることで、好きな銃を選択できる。コマンドは、パッドの場合はリロードボタンを押しながら下、上、右、左、上、上、左、右の順に押す。バーチャガンの場合は、画面中央に照準を合わせたところから下、上、右、左、上、上、左、右の順に画面外を撃つ。ただし、１回画面外を撃つごとに、照準を画面中央に戻すこと。なお、この裏技はサターン本体のメモリに空きがない場合はできないので注意しよう。

バーチャファイター（バーチャファイター リミックス）

●スペシャルオプション

タイトル画面に「PRESS START BUTTON」と表示されている時に、上を12回押したら、すぐにスタートを押してオプションに入る。この時「KO！」の音声が聞こえたら成功。後はオプション画面でカーソルをEXITの下へ移動させてAを押すと、新たな項目が出現。ステージセレクトと、リングサイズの設定ができる。

●簡易セレクトモード

VSモードで勝負がついたら、すぐにLかR（１Ｐ側、２Ｐ側のどちらでも可）を押し続けると、簡易セレクトモードに入れる。このモードでは、次の勝負で使用するキャラクターとカラー（A、Cで異なるカラーが選べる）およびリングが選べる（勝者側のみ）。なお、あらかじめタイトル画面で上を17回押してからスタートを押してオプションモードに入りこの技を使うと、選べるキャラにデュラルが加わっている。

●段位認定モード

アーケードモードを最後までクリアすると、タイトル画面で段位認定モード（ランキングモード）が選べるようになる。なお、タイトル画面に「PRESS START BUTTON」と表示されている時に、右下とCとYとLとRを押しながらスタートを押すと、アーケードモードをクリアしなくても選べるようになる。

●マスクと帽子が取れるようになる

段位認定モードが選べるようになった後は、カゲのマスクがはずれる。また、プレイ中にパイが攻撃を受けると、帽子が落ちるようになる。

●真のアーケードモード

タイトル画面でX、Y、Zを同時に押す。成功すると、タイトルのセガロゴ表示などが変化して、アーケードモードのシステムが業務用のものになる（コンティニュー時にキャラクター変更ができない、フリープレイ表示、ポーズ不可、リプレイのスキップがスタートボタンのみ……といったぐあい）。

●デュラルを使用可能にする

アーケードモードかVSモードのキャラクター選択画面で下、上、右の順に押したあと、左とA

技名	コマンド	備考
固有技		
烈掌	PP	
葉重ね	PK	
烈掌脚	PPK	
ダブルジョイントバット	→PK	
エルボーハンマー	→←P	
連環腿	→→KK	
雷龍飛翔脚	→→P+K+G	
肘打ち	→P	
旋蹴り	(↓)K+G	
旋風蹴り	←←K	
回転地擂り脚	(←)↙↓↘(→)K	
後転地擂り脚	(←)↘↓↙(→)K	
散弾撃	PPP	
散弾裏蹴り	PPPK	
鉄山靠	←→→P+K	
連捶背旋腿	→→P+KPPK	
旋風牙	K+G	
連拳旋風牙	PK+G	Pヒット後にK+G
アックスラリアット	→→P	
ニーアタック	→K	
トーキック	↓K	
ジャックナイフキック	↘K	
追い打ち攻撃		
飛翔撃	↑P	敵ダウン時
槍下炮	↘P	敵ダウン時
投げ技		
心意把	↙→P	投げ間合いで
鷂子穿林	←↘P+K	投げ間合いで
影霞	(←)(→)P	投げ間合いで
天地頭落	→↓P	投げ間合いで
柳車旋転	←P	投げ間合いで
ボディリフト	←←P	投げ間合いで
スプラッシュマウンテン	↓Kを当てて↓↘→P+K+G	
マシンガンニーリフト	↓→K	しゃがんだ相手に
ブレーンバスター	P+G	投げ間合いで
ボディスラム	→P	投げ間合いで
ジャイアントスイング	←↙↓↘→P	投げ間合いで
ダブルアームスープレックス	↙P+K+G	しゃがんだ相手に
アイアンクロー	↓P	しゃがんだ相手に
パワーボム	↘P+K+G	しゃがんだ相手に

※記号の見方
→＝矢印の方向のボタンを短く押す
(→)＝矢印の方向のボタンを押す
P＝パンチ　K＝キック　G＝ガード
＋＝同時押し

を同時に押す。成功した場合は効果音が鳴り、デュラルがプレイヤーキャラクターとして使えるようになる。ただし、段位認定モードでは使えない(効果音は聞こえる)。

●デモにスタッフ名を表示

タイトル画面の後のアドバタイズデモが表示されている時にAを押し続ける。すると、サターン版「バーチャファイター」の開発スタッフ名が表示される。

●エンディングリプレイの視点を固定

アーケードモードでデュラルのステージまで進んだら、3本目をうまくドローで終了させる。ただし、この時、結果的にプレイヤー側が勝利するようにうまく調整すること（たとえば、1本目にプレイヤーが勝ち、2本目をドローにするといったぐあい)。成功すれば、エンディングのリプレイの視点が、リングの中央に固定された状態になる。

●リングを消す

アーケードモードをクリアして、ネームエントリー画面になったら、コントローラーでリセット（A、B、Cを押しながらスタートを押す）する。その後、再びゲームを始めると、リングが表示されなくなる（見えないだけで、実際にはある)。元の状態に戻したい場合は、1度タイトル画面からアドバタイズデモに進ませればいい。なお、この現象のみ「バーチャファイターリミックス」では起きないので注意。

●カゲの声が2種類のみになる

VSモードのプレイ中、どちらかのプレイヤーの連勝表示数が4n＋3（3勝、7勝、11勝……と、以下3ずつ足していく)の時にカゲを使用して、なおかつカゲのステージ(簡易セレクトモードを使うと確実)で勝負する。すると、カゲが「南夢～」と「修行が足りん！」の音声しかしゃべらなくなる。ちなみに、相手の体力が51以上なら「南夢～」、50以下の時は「修行が足りん！」としゃべる。

●鉄山靠投げ

対戦プレイなどで、アキラが鉄山靠を出したら、それをガードするか離れた場所でかわす。そしてすぐに投げ技（G＋Pでも、コマンドの投げ技でも可）を入力すると、間合いに関係なく（かなり離れていても）無条件でアキラを投げられる。ちなみにこれは、ジェフリーのトーキックスプラッシュマウンテンのような、一種のバグ技である。

バーチャファイターキッズ

●デュラル使用コマンド

キャラ選択画面で、下、上、右の順に押したあと、Aと左を同時に押すと銀色デュラルを、同様に下、上、左の順に押したあと、Aと右を同時に押すと金色デュラルを自キャラとして使えるようになる。

●クリスタルデュラル使用法

デュラル使用コマンドで、銀色、金色のどちらでもかまわないのでデュラルを選択する。そして、ロード中にCを押し続けるとクリスタルデュラルが使用可能になる。

●キッズモードでお手軽針鼠弾

キッズモードでカゲを使用中に、下、P、Gを同時に1秒間押し続け、Gを放すと針鼠弾が8回出る。

●記録モードの隠し機能

「ＶＳ　ＲＥＣＯＲＤ」でスタートを押すと、さらに詳しいデータを見ることができる。また、「ＴＩＭＥ　ＲＥＣＯＲＤ」でLかRを押すとスクロールが速くなる。

●観戦モードのカメラアングル変更

観戦モード中にボタンを押すと、アングルが切り替わる。

●クリスタルデュラル出現

ランクハードでクリアすると、クリスタルデュラルと闘うことができる。さらにステージに水がない状態でプレイできる。

●コンボつく～るの便利機能

コンボつく～るモードで2P側のZを2回押すと、インフォのメッセージを消すことができる。

●つく～るマスターモード

まず、お好みパッドでスペシャル使用回数を1P、2P共に無限に設定する。そして、キャラ選択画面でキャラを決めたあと、ノーマルにカーソルを合わせて上を10回以上押す。画面に「ＴＵＫＵＵＲＵ　ＭＡＳＴＥＲ　ＭＯＤＥ」と出れば成功だ。このモードでは、コンボつく～るモードで作ったコンボでも先行入力が可能になり、アキラスペシャルや針鼠弾も簡単に出せるようになる。

●ワイヤーフレームモード

ノーマルとキッズの選択をするときに、Lを押しながら決定すると、キャラがワイヤーフレームになる。

バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント～

●音声のモードを変更する

メインメニュー画面でXボタンを押しながらオートプレイを選ぶと、映像はオートプレイのままカラオケのサウンドが流れる。また、同様にXボタンを押しながらカラオケを選ぶと、カラオケ映像＋ボーカル入りのサウンドになる。なお、この裏技は「バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～」でも使える。

バーチャファイター2

●オプション＋（プラス）モード

コンティニューしてもかまわないので、同じキャラでコンピュータ戦（モードはアーケード、エキスパート、ランキングのどれでも可）をクリアする。そしてエンディングを見た後、オプションに入ると、新たなオプション画面（Rボタンを2回押すと出る）が1つ増えている。

●特別なエンディングを見る

エネミーレベルをハード（他の設定やモードは何でも可）にしたら、コンティニューをしてもかまわないので、1人プレイでデュラルまで勝ち進む。そしてデュラルにKO勝ち（勝った後、デュラルがリングから落ちていないこと）すると、特別なエンディング映像が見られる。ただし、途中で乱入されたり、コンティニュー時にキャラクターを変えた場合は見られない。

●BGMを「VF」版にする

キャラクター選択画面でRを押し続けて、そのままバトルが始まるまで待つ。すると、BGMが「バーチャファイター」のサラのステージのものになる。同じ要領で、2P側のRを押しておくと、「バーチャファイター」のジャッキーのステージのものになる。

●負け鷹が出現する

ジャッキーステージ（モードは何でも可）でプレイしている時に、1P側と2P側のX、Y、Zを押し続けると、山の彼方から鷹が出現する。さらに、CPU戦で相手よりも体力が多い状態で負けたら（リングアウトなど)、上を押したまま、コンティニューせずに待つ。すると、ゲームオーバーと同時に負けたキャラクターが鷹に連れていかれる。

●ネームエントリーの条件

ネームエントリーは、オプションで難易度や体力がデフォルト設定（いちばん最初に起動した時の初期状態）になっている場合か、ランキングモードでプレイしている時のみ入ることができる。

●ネームエントリーのお楽しみ

勝敗が決まってからネームエントリー画面になるまで、X、Lを押し続けていると、動きがスローになる。同様に、A、Z、上を押し続けると文字がシュンの攻撃を、X、Y、Z、L、Rを押し続けると文字がデュラルの攻撃をしてくるようになる。

技名	コマンド	備考
固有技		
烈掌	PP	
葉重ね	PK	
烈掌脚	PPK	
コンボエルボー	PP→P	
コンボエルボーサマー	PP→P(↖or←)K	
エルボー	→P	
エルボーサマー	→P(↖or←)K	
ダブルジョイントバッド	→PK	
エルボーハンマー	→P←P	
膝蹴り	→K	
ライジングニー	ⓘ→K	
右端脚	→→K	
連環腿	→→KK	
流影脚	→→→K	
虎脚背転	↖↖K	
水車蹴り	↖K+G	
地走り	↙K	
幻葉	←K+G	
旋蹴り	↓K+G	
浮身連脚	→→K+G	
雷龍飛翔脚	→→P+K+G	
後転	→↘↓↙←	
後転地摺り脚	→↘↓↙←K	
躍歩頂肘	→→→P	
箭疾歩	→←→→P	
鉄山靠	←→→P+K	
ヘッドバット	↙→P+K	
追い打ち攻撃		
槍下砲	↘P	敵ダウン時
ストンピング	↘K	敵ダウン時
投げ技		
心意把	↙→P	投げ間合いで
鷂子穿林	←↘P+K	投げ間合いで
大纏崩捶	→←→P+K	投げ間合いで
影霞	←→P	投げ間合いで
刀霞	P+K+G	投げ間合いで
弧延落	←P	投げ間合いで
ネックブリーカードロップ	→→P	投げ間合いで
ボディーリフト	←P+G	投げ間合いで
スプラッシュマウンテン	↘↘P+K	投げ間合いで
マシンガンニーリフト	ⓘ→K	しゃがんだ相手に
ブレーンバスター	P+G	投げ間合いで
フランケンシュタイナー	↗K+G	投げ間合いで
タイガードライバー	↘P+K+G	しゃがんだ相手に
ジャイアントスイング	←↙↓↘→P	投げ間合いで

※記号の見方
→＝矢印の方向のボタンを短く押す
⊖＝矢印の方向のボタンを押す
P＝パンチ　K＝キック　G＝ガード
＋＝同時押し

返し技		
外門頂肘	G←P	上右P返し
揚炮	G←P	上左P返し
単翼頂	G←P	上K返し
背歩裏肘	G↙P	中K返し
翻身単打	G↓P	下P返し
双拍手	G↓P	下K返し
上歩衝靠	G↙P	中K返し
外門頂肘	G↙P	肘返し
小手返し	↓P	

●デュラルを使用可能にする
キャラクター選択画面で、下、上、右の順に押した後、左とAを同時に押す。すると、デュラル(銀色)をプレイヤーキャラクターとして使うことができる。また、同じ要領で下、上、左の順に押した後、右とAを同時に押すと、金色のデュラルを使うことも可能。

●ウォッチモードの視点を変更
ウォッチモードの時にXを押すと、画面のカメラアングルがランダムに変化するモードになる。元に戻す場合は、再びXを押すこと。

●勝ちポーズセレクト
勝負に勝った直後、いずれかのボタン(G、P、K)を押さえたままにしておくと、好きな勝ちポーズが見られる(種類はそれぞれのボタンに対応)。

●座盤跌投げ
舜帝VSジェフリー戦で、舜帝が座盤跌で座っている時に、ジェフリーがパワーボムのコマンドを入力すると、間合いに関係なくパワーボムで投げることができる(前作の鉄山靠投げのような感じ)。

●外門トラップ
相手がアキラかデュラルの時に、こちらが単発の上段キックを出す。それを外門頂肘で返してきたら、すかさずガードボタンでキックをキャンセルすると、相手(アキラかデュラル)が小刻みに震える。なお、この状態でこちらがガードボタンを連打すると、互いの位置関係がおかしくなる。さらに、ガードボタン連打中に方向ボタンを左右に押すと、相手をリングアウトにすることもできる(一種のバグ)。

●2人一緒に勝ちポーズ
まず相手との体力に差をつける(ドローにしないため)。次に、体力が多いキャラが、体力が低いキャラの背後を取っている状態にする。そのままリング際まで移動して時間切れになるまで待ち、時間切れになった直後に体力が低いキャラがリングから落ちる(相手に押しだされて、足から落ちる)と、負けたキャラが勝ったキャラと同じ勝ちポーズをする。

●キー配置の簡易セレクト
キャラクター選択画面か、チームバトルの途中結果画面でLかRを押すと、画面下に現在のキー設定が表示される。この時、方向ボタンを左右に押すと、キー設定を変えることができる。

●スタッフロールの残像を増やす
エンディングのスタッフロール(途中でキャラクターを変えたり、乱入対戦をせずにクリアすると見られる。デュラルには負けても可)が流れている時に、ガードボタンを押すと、キャラクターの残像が増える。

●メッセージが出る
サターン本体のRAMとパワーメモリの両方にゲームデータがある場合に現れる、RAMとパワーメモリの選択画面に、内蔵タイマーの日付によってメッセージが表示される。例えば、1月1日には元日、9月23日にはアキラの誕生日のメッセージが出る。

●アドバタイズデモの空が変わる
「NUMBER OF GAMES」の数値が78を越えていて4の倍数の時、内蔵タイマーの時刻によってアドバタイズデモの空が変化する。時刻と空の組み合わせは以下の通り。6時～16時→青空。16時～19時→夕焼け、19時～6時→星空。

バーチャルカジノ

●フリープレイモードで大金持ち
フリープレイモードのスロットマシンで、所持金が-999万9900＄になるまでコインを借りる。この後さらにコインを借りて、EXITを選びコインを換金すると、大金を入手できる。

●ムービーモード
サウンドテストで、全部の曲を再生する。各曲の演奏時間は少しだけでOKだ。この後RとXを押しながらサウンドモードを抜けると、ゲーム中に流れるムービーのすべてを見ることができる。

バーチャルバレーボール

●スタッフロール
モードセレクト画面で、Xを5回、Yを14回、Zを4回の順に押す。その後、インフォメーションのプレイングマニュアルを選択すると、スタッフロールが見られる。

●選手の動作パターンを見る
モードセレクト画面で、Xを3回、Yを8回、Zを11回の順に押す。その後、インフォメーションのテクニカルタームを選択すると、選手の動作パターンが見られるモードになる(AかCを押すと、ポリゴン数が変化する)。

●女性選手でプレイ
モードセレクト画面で、Xを7回、Yを1回、Zを12回の順に押してからゲームを始めると、女性選手でプレイできる。

●国旗と手を回転させる
モードセレクトのチームセレクト画面かジャンケンの画面で、スタートを押しながら方向ボタンを押すと、国旗や手を回転させることができる。

●女性選手の動作パターンを見る
モードセレクト画面で、Xを13回、Yを15回、Zを20回の順に押す。その後、インフォメーションのバレーボールガイドを選択すると、女性選手の動作パターンが見られるモードになる。

●いきなり試合が終わる
好きなモードでゲームを始めてプレイ中にポーズをかける。そして、メニュー画面が出ていない状態でX、Y、Zを押しながらポーズを解除。すると、いきなり試合が終わってしまう。

バーチャレーシング セガサターン

●スーパーカーが使える
グランプリレースで、ゴーカートからF-1までのすべてのレースで優勝する。そこで、プラクティスモードの車種選択画面でZを押すとスーパーカー　F-200が出現する。

●ナイトレースができる
モード選択画面で、A、X、Y、Z、スタートを同時に押す。すると、夜のコースでレースができる。モード選択画面で、再度同じコマンドを入力すれば昼のレースに戻すことができる。

●オリジナルコース
グランプリレースのネームエントリーで「XYZ」と登録する。そして、A、B、C、スタートを同時に押してリセットをかけ、アーケードモードを始める。すると、オリジナルのコースが7種類追加される。また、プラクティスモードでは、グランプリモードと同じ16台のマシンとレースをすることが可能になる。

●車種選択時のお楽しみ
車種選択画面でLかRを押すと、マシンを回転させて好きな角度から見ることができる。

ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ

●ビッグアイが使える
モードセレクト画面で左、右、左、右、X、Y、Zの順に押す。笑い声が聞こえたら成功だ。モードセレクト画面に「BOSS　SELECT」と表示され、ストーリーモード、VSモードでボスキャラのビッグアイが使えるようになる。

HYPER REVERTHION

●COMキャラのコマンドがわかる
モードセレクト画面でX、X、Y、Y、Z、Zの順に押す。すると、モードセレクト画面に「COMMAND　DISP」と表示され、COMキャラのコマンドが画面に表示されるようになる。
●ミサラ&クーマの隠し技
ミサラでプレイ中に、ジャンプ中にCを押しながらBを押す。すると、ブーストゲージがなくなるまで空を飛ぶことができる。また、クーマでプレイ中に、下を2回押した後にAを押し続け、Aを放す。すると、Aを押した時間に比例して威力が上がる、隠し技を使うことができる。

BUG！ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ

●ステージセレクト
タイトル画面に「START/OPTION」と表示されている時に、B、上、Z、Z、B、A、B、Yの順に押す。成功すれば音声が鳴るので、後はゲームを始める。そしてプレイ中に上とLを押すと先のシーンへ進み、下とLを押すと前のシーンへ戻れる。

爆れつハンター

●スペシャルモード
ゲームを1回クリアすると、タイトル画面にスペシャルという項目が追加される。この項目を選択すると2つのミニゲームと1話から5話までのムービーを楽しむことができる。

パズルボブル2X

●キャラセレクト
ステージをクリアしたら、クリアタイムの表示が消えるまで下の表のボタンを押し続ける。すると、次のステージからプレイヤーキャラが変わる。

●裏面で遊べる
タイトル画面でX、左、右、Xの順に押す。画面の右下に「どらんく」が表示されれば成功だ。ひとりでパズルの内容が「ANOTHER　WORLD」(裏面)になる。

●バブルが爆発
タイトル画面で下、Z、上、Zの順に押す。画面の右下に「もんすた」が表示されれば成功だ。バブルが割れるときに爆発が起きるようになる。さらに、タイトル画面で右、Y、Y、左の順に押すと、裏面でバブルが爆発するようになる。

ABXZ	がーご
ACYZ	かじゃく
BCXY	もんすた
ABCL	ばぶるん&ぼぶるん
ABXL	うーるん
ACZL	がらーにょ
AXZL	びるがん
BCYL	どらぼー
BXYL	ばぶるんろぼ
ABZR	ぱっきぃ
ACYR	ぴかーる
AYZR	ちゅんちゅん
BCXR	まいた
BXZR	ちょっきんたぁ
CXYR	どらんく
XYZR	イラストばぶるん&イラストぼぶるん
AYLR	ハンドル
BXLR	パソコン
CZLR	ウサギ

ハットトリックヒーローS

●熊谷チームが使える
アーケードモード以外のチームセレクト画面で、LとRを押しながらチームを決定する。すると、熊谷チームでプレイできる。なお、2P対戦の場合は、1P側が優先される。

●ユニット数が99になる
PK以外のモードで、自チームのエースをLとRを押しながら決定すると、4人分全員のユニットがMAXの99になる。

ぱっぱらぱおーん

●シーンクリアコマンド
ゲーム中にRとXとCとスタートを押す。すると、次のシーンに進むことができる。

バトルモンスターズ

●対戦モードの背景選択
VSモードでキャラクターを選択した後、AかCを押し続けると、対戦場所の選択画面に入れる。

●紫苑のもう１つの必殺技
紫苑を使用している時に「→→＋Ａ＋Ｂ」（これは右向きの時。左向きの時は左右対称にすること）と入力すると、「円月滑刀」という必殺技が出る（説明書に記載もれした必殺技）。

ハングオンGP'95

●時間制限をフリーにする
モードセレクト画面でタイムトライアルに合わせた後、右、左、上、下、Ｚの順に押してから決定すると、時間設定がフリーになる。

●11台目のスペシャルマシン
使用できるバイクを10種類まで増やしたら、どのコースでもいいから29秒を切るレコードタイムを出す。すると、これまでのバイクとは比較にならないほどのスペシャルマシンが選択可能になる。

●隠されたコースを出現させる
オプション画面に入ったら、何もせずにＢを押して、すぐにモードセレクト画面に戻る。次に、そのままの状態でＲ、Ｒ、Ｌ、Ｒ、Ｒの順に押す。すると、コースセレクト画面で４～６番目のコースがいきなり選べるようになっている（通常は条件を満たさないと選べない）。

●エンデュランスモードを出現させる
アドバタイズデモ中に、上、下、右、左の順に押し、その後Ｘ、Ｙ、Ｚを同時に押す。すると、モードセレクト画面でエンデュランスがすぐに選べるようになる（これも通常は条件を満たさないと出ない）。

●アルバトロスが追ってくる
「Albatross Cliff Reef」コースでプレイしている時に、逆走したまま230㎞以上のスピードを出すと、アルバトロスがついてくる。

犯行写真 ～縛られた少女たちの見たものは？～

●名前変更モード
新規ファイルでゲームを始めて、２Ｐ側のＬとＲを押しながらファイルを決定する。すると「郷田武史」以外の名前をつけてプレイできる。

●サウンドテスト
メニュー画面で２Ｐ側のＬ、Ｒ、Ｙ、Ｂを押しながら決定するとサウンドテストができる。

パンツァードラグーン

●Ｌ、Ｒ同時押しのテクニック
プレイ中にＬとＲを同時に押すと、ドライブモード時なら後方へ、シューティングモード時なら正面（ドライブモード）へ移行できる（Ｌ、Ｒを普通に１回ずつ押すよりも、少しだけ速い）

●Ｌ、Ｒ押しっぱなしのテクニック
シューティングモード時にＬかＲを押し続けると、１回ずつ押した時よりも少しだけ速く回転できる。また、この場合は照準と回転方向が別々になる（通常は照準と回転方向は同じ）ので、慣れればきめ細かい操作が可能になる。

●ローリングのテクニック
ドラゴンの体力が減ってゲージが赤くなったら、方向ボタンをすばやく斜め（どの方向でもいい）に２回押す。すると、ドラゴンがローリングする。ちなみに、ローリング中にショットボタンを押さえておくと、画面内のすべての敵（最大８つ）に対して自動的にロックオンできる。

●ドラゴンオンリーのモード
イージーモードを全ステージ100％でクリアしたら、タイトル画面で左、左、右、右、上、下、上、下、Ｌ、Ｒの順に押す。すると、ドラゴンだけのモードでプレイできる。

●カイルオンリーのモード
ゲームを起動する前に、サターンの言語設定画面でメッセージをドイツ語に設定する。その後ゲームを起動したら、タイトル画面で上、Ｘ、右、Ｘ、下、Ｘ、左、Ｘ、上、Ｙ、Ｚの順に押す。すると、カイルだけのモードでプレイできる。

●ウィザードモード
タイトル画面でＬ、Ｒ、Ｌ、Ｒ、上、下、上、下、左、右の順に押す。すると、ゲームのスピードが異様に速いモード（ウィザードモード）でプレイできる。

●ローリングモード
タイトル画面で、方向ボタンを上から右回りに３回転させるように押してからゲームを始める。すると、ドラゴンの体力が減っていなくてもローリングが可能になっている。

●無敵モード
タイトル画面でＬ、Ｌ、Ｒ、Ｒ、上、下、左、右の順に押すと、無敵モードでプレイできる。ただし、このモードでプレイしている場合はエンディングが見られない。

●自滅コマンド
プレイ中にＡ、Ｂ、Ｃ、Ｌ、Ｒを同時に押すと、その場でドラゴンの体力が０になり、強制的にゲームオーバーにできる。

●エピソードセレクト
タイトル画面で上、上、下、下、左、右、左、右、Ｘ、Ｙ、Ｚの順に押すと、エピソードセレクトが可能になる。ちなみに、この裏技を使うとイージーモードでもエピソード５～７がプレイできる。

●エピソード０
タイトル画面で上、上、上、下、下、下、左、右、左、右、左、右、Ｌ、Ｒの順に押すと、エピソード０（隠しステージ）がプレイできる。このモードのプレイ中は、ＹとＢでスピード調節ができる。なお、10分間たつと自動的に終了になるので、後はリセットすること。

●セガロゴマンを動かす
セガロゴマンが表示されている時に、２Ｐ側のＸ、Ｙ、Ｚ、スタートを同時に押す。すると、１Ｐ側でセガロゴマンを動かせるようになる。操作方法は、方向ボタンで移動、Ａを押しながら方向ボタンで回転、Ｘ、Ｙで光源が変化する。もとの位置に戻したい場合はＡ、Ｂ、Ｃを同時に押そう。

●エンディング鑑賞コマンド
タイトル画面で上、上、下、上、右、右、左、右、下、下、上、下、左、左、右、左の順に押すと、ノーマルの難易度のエンディングが見られる。また、同じ要領で上、上、下、上、左、左、右、左、下、下、上、下、右、右、左、右の順に押すと、ハードの難易度のエンディングが見られる。

●ポーズ表示を消す
プレイ中にポーズをかけた後、Ｘ、Ｙ、Ｚを同時に押すと、画面に表示されている「PAUSE」の文字を消すことができる。

●究極のコマンド
タイトル画面で上、Ｘ、右、Ｙ、下、Ｚ、左、Ｙ、上、Ｘの順に押す。コマンド入力が成功しても特に画面表示は変わらないが、これで「ホーミングレーザー選択」、「ショット選択」、「セガロゴガール」、「ドラゴンオンリーのモード」の裏技が、それぞれの特殊な条件を満たさなくてもできるようになる。

●命中率で残機数アップ
１エピソードをクリアするたびに命中率が表示されるが、これが80％を超えていると残機数がアップする。ちなみに80％以上90％未満は１機、90％以上100％未満は２機、100％だと５機増える。

●ADEC値を表示
オプション画面の「INSTRUMENT MODE」を「FULL」に設定して、プレイ中に２Ｐ側のＢを押す。すると、ADEC値を表示しながらプレイできる。

●Ｘ－Ｙレーダー
プレイ中に２Ｐ側のＡを押すと、レーダーを画面奥に倒したようなタイプのＸ－Ｙレーダーになる。

パンツァードラグーン ツヴァイ

●パンドラの箱

ゲームをクリアした回数や、プレイ時間などの条件を満たしたあと、ゲームを起動し直すと、オプションモードに「PANDORA'S　BOX」の項目が追加される。この項目を「OPEN」にすると、ゲームを始めるエピソードやドラゴンの種類、ゲームの難易度などの設定が可能になる。パンドラの箱には6種類のフラグがあり、多くのフラグが立つほど数多くの設定が可能になる。フラグが立つ条件は以下の通り。

フラグ	条件
フラグ1	「TOTAL　TIME」が2：30以上orセーブエンドしたときのADEC値（内部的な数値）が2
フラグ2	「TOTAL　CLEARED　GAME　NO.」が1以上
フラグ3	「TOTAL　TIME」が10：00以上or「TOTAL　CLEARED　GAME　NO.」が5以上or「BEST　SHOT　DOWN　RATIO」が90%以上
フラグ4	隠し形態のドラゴンでゲームをクリアする
フラグ5	「TOTAL　TIME」が20：00以上
フラグ6	「TOTAL　TIME」が30：00以上or「TOTAL　CLEARED　GAME　NO.」が20以上or「BEST　SHOT　DOWN　RATIO」が100%

●自滅コマンド

プレイ中にA、B、C、L、Rを同時に押すと自滅してしまう。

●周辺機器でプレイできる

通常のコントローラ以外でも、ミッションスティック、シャトルマウス、レーシングコントローラーを使ってプレイできる。マウスでの操作はA、Cをビューチェンジ、Bをショットと設定すると、AとCの同時押しでバーサクが使える。なお、ミッションスティックにレバーを2本装着すると、ドラゴンと人間を別々に操作できる。

PDウルトラマンリンク

●CGモード

タイトル画面でL、R、X、Z、Z、X、R、Lの順に押す。すると、メニュー画面にCGモードが追加される。

●ステージセレクト

タイトル画面でL、X、Z、R、R、L、X、Z、Y、Z、L、X、Y、Z、Z、R、L、R、Z、Yの順に押す。すると、ステージセレクトが可能になる。

ビクトリーゴール

●リプレイモードの視点を変更

リプレイ画面でYを押すと、リプレイの中心となっている選手を切り替えられる。

●ダッシュ移動

選手がボールをキープしている時に、方向ボタンを進行方向へすばやく2回押すとダッシュできる。また、進行方向の真横へ2回押すと、直角に蹴り進むこともできる。

●デモ画面の視点を変更

ゲームを起動した後のデモプレイ画面で、キックオフ直後にLとRボタンを同時に押す。すると、方向ボタンとA～Zで視点を動かせるようになる。

●旗のはためきを変える

チーム選択画面（ホーム、アウェー選択）で、LとRを同時に押すと、方向ボタンで旗の動きが変えられるようになる。

●キーパーを左右に移動

PK戦でL、Rを押すと、キーパーを左右に移動させることができる。

ビクトリーゴール'96

●光吉氏の裏音声

ゲームセットアップで「試合開始」を選択するときに、LとRを押し続ける。すると、試合の実況以外の音声がすべて光吉猛修氏の声になる。

●ユニフォームが変わる

スーパースターモードでゲームを始め、試合直前に旗が2つなびいている画面でLとRとYを押し続ける。すると、各チームのユニフォームがキーパーと審判のものに変わっている。さらに、この試合の審判は某有名人のそっくりさんになる。

●マルチビジョンのお遊び

プレイヤーがHOMEで試合に勝ったとき、試合終了のホイッスルが鳴っているあいだLとZを押し続ける。すると、おじさんが現れて「やるねえ」と言う。また、プレイヤーがAWAYで試合に勝ったとき、試合終了のホイッスルが鳴っているあいだRとXを押し続ける。すると、実況の金子勝彦と解説者の木村和司が現れる。

ビッグ一撃！ パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム

●セット打法

「クランキーコンドル」という台を選び、Yを押しながら下を押してスロットのリールを回転させる。ここで「カリッ」という音がすれば成功で、セット打法ができるようになる。

必殺！

●隠しBGM

オプション画面でカーソルを「音設定」に合わせ、LとRを押しながらスタートを押す。すると、隠しBGMを聴くことができる。

●コンティニュー増加

キャラが2人とも死んでしまったら、画面が暗くなるまでXとYとZを押し続ける。すると、コンティニュー数が増加する。

必殺パチンココレクション

●初めから大当たり

パチンコ店のエキサイトのシマでプレイする。そして、途中でいったんカウンターへ行って再び同じ台に戻る。すると、その台が初めから大当たりになっている。

日灼けの想い出+姫くり

●パズルの画像をすべて見られる

オプションモードの「PHOTO　VIEWER」にカーソルを合わせて、LとXと右を押しながらスタートを押すと、姫くりパズルの画像366枚をすべて見られるようになる。

●姫くりセレクト

メニュー画面で「HIMEKURI」にカーソルを合わせて、RとZと左を押しながらスタートを押す。すると、好きな日付のパズルで遊べるようになる。

●新たなCOMレベル

VSモードの「1P VS COM2」にカーソルを合わせ、Xを押しながらAを押すとCOMレベルが3になる。同様にYを押しながらAを押すとCOMレベルが4になり、Zを押しながらAを押すとCOMレベルが5になる。

ピンボールグラフィティ

●ミラーモード

まず、ピンボールプレイでハイスコアを出しておく。そして、マシン選択時に方向ボタンを左右に押して、マシンの名前を反転させて決定する。すると、マシンが左右反転したミラーモードでプレイすることができる。

●変わり玉でプレイ

プレイ中にポーズをかけて、X、Y、Zを同時に2回押す。そして、B、A、左、左の順に押すと、ボールがバスケットボールや立体カードなどの変わり玉になる。

●視点変更モード

ピンボールプレイでポーズをかけて、X、Y、Zを同時に2回押す。そして、Z、Y、X、上、左、下、A、B、Cの順に押す。すると、ポーズ中にBを押すことで、通常はバスケット台以外では不可能な6種類の視点変更が可能になる。ただし、このモードではハイスコアが残らなくなる。

ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード

●LUDWIGを使用可能にする

選択画面でカーソルをホウに合わせる。そしてL、R、B、左を同時に押すと、LUDWIGが使用可能になる。

●選手名が変わる

試合が始まる前からLとRを押し続けると、選手名の表示が「KABUNOKO」になる。ただし、それ以外に特別な変化はない。

●コンティニュー回数を∞にする

オプション画面でX、Y、Zを同時に押しながらコンティニュー回数を変更すると、∞に設定できる（コンティニュー回数の制限がなくなる)。

●観戦モード

イリミネーションモードの試合前の画面（選手名と顔のグラフィック）が表示されている時にX、Y、Zを押し続けて、そのまま試合が始まるまで待つ。すると、その試合のみコンピュータが操作してくれる観戦モードになる。なお、これ以降の試合も観戦モードにしたい場合は、1試合ごとに同じ操作をすること。

●第4のリング

オプション画面でA、C、X、Y、Zを押しながら、リングセレクトの項目を変更すると、04が選択可能になる（石畳のリングになる)。

●エンディングを表示させる

サーキットモードのプレイ中にポーズをかけ、上、B、A、C、A、下、B、A、C、Aの順に2回押した後にAを押す。すると、すぐにエンディングが見られる。

フィッシング甲子園

●ラウンドセレクト

学校名の入力画面で「あれっくすはやし」と登録すると、このデータが優勝データとなる。このデータでゲームを始めてフリーを選択すると、ラウンド選択画面が現れる。

フェーダ・リメイク！ ～エンブレム・オブ・ジャスティス～

●カラミティエッジ入手

エリア7で、シュタイアー基地での戦闘が終了したあと、再度このポイントに入る。そして、建物内の左奥へ進み、突き当たりの壁の右側を調べる。すると、アンデッド系の敵を一定確率で即死させる武器、カラミティエッジが手に入る。

●ブレードレジスト入手

エリア9で、レイキャビノフの戦闘の終了後、再度このポイントに入る。そして、建物が2つ並んでいるところで右側の建物に入ろう。建物の中の突き当たりにある箱を開けると、最強の防具、ブレードレジストが手に入る。

ブラックファイアー

●無敵モード

スタート／オプション画面で以下の操作をすると、自キャラが無敵になる。Aを押し続ける。Bを押し続ける。Cを押し続ける。Cを放す。Bを放す。Aを放す。B、A、B、Yの順に押す。Xを押し続ける。上を押す。下を押し続ける。Xを放す。下を放す。成功すると声が聞こえるぞ。

●レベルセレクト

まず、スタート／オプション画面で以下の操作をする。Cを押し続ける。Bを押し続ける。Aを押し続ける。上を押し続ける。Lを押し続ける。Aを放す。Cを放す。Lを放す。上を放す。声が聞こえれば成功だ。プレイ中にA、B、C、上、Lを同時に押すと次のレベルに進むことができる。また、X、Y、Z、上、Lを同時に押すと、前のレベルに戻る。

●燃料&武器補給

スタート／オプション画面で、L、A、Z、Y、A、下、下の順に押す。声が聞こえれば成功。ゲーム中にポーズをかけて、ポーズを解除すると燃料と武器の補給ができる。

●CGを見られる

スタート／オプション画面でZ、A、Z、A、B、A、B、Y、C、A、C、Aの順に押す。すると、ゲーム中に流れるCGシーンをすべて見ることができる。

プリンセスメーカー2

●ヘッジホッグ登場

娘を強く、優しく、家庭的に、なおかつ常識ある子に育てる。もちろん非行に走らせてはいけない。順調に育てると、娘が街に遊びに行ったときに、いじめられている女の子を助けるイベントが発生する。このとき、どこかで見たようなハリネズミのぬいぐるみが登場するぞ。

ブルーシード ～奇稲田秘録伝～

●紅葉のパンツを入手

9章までゲームを進めたら、国土管理室へ行く。そして、そこにあるシャワー室に入り、帰ろうとすると食堂のおじさんがドアを開けてくれるので奥まで進む。このあと小梅と桜の会話シーンになり、それが終わると紅葉のパンツを入手できる。これは草薙用のアイテムになっている。

平成天才バカボン すすめ！ バカボンズ

●ノラ馬を使用可能にする

対戦モードのキャラクター選択画面で、LとRを押しながら左、右、B、Aの順に押すと、ノラ馬が選べるようになる。

●3個消しモード

オプション画面でLとRを押しながら上、下、左、右、B、Aの順に押すと、3つ以上はさまないと消えないモード（ただし対戦モードのみ）が選択可能になる。

●別テイクのオープニング

ゼネラルエンタテインメントのロゴが表示されている時に、2P側のAを10回以上押すと、通常とは異なるオープニング映像の一部と音楽が変わる）が見られる。

PEBBLE BEACH GOLF LINKS ~スタドラーに挑戦~

●デモメニュー他
方向ボタンの右とX、Zを押しながらリセットをかけたら、そのままボタンを離さずに待つ。すると、デモメニューに入れる（ビジュアルが自由に見られる）。また、このメニューで方向ボタンを左右に押すと、ワイドテレビ用の画面比率に設定できる。

●ギャラリーを出現させる
下とBを押しながらリセットをかけたら、そのままゲームが起動するまで待つ。すると、トーナメント以外のモードでもギャラリーが出現するようになる。

Body special 264

●隠し面
3人全員のシーン7までをクリアすると、シーン8～10が追加される。これをクリアすると、さらにもう1つのエンディングを見ることができる。

●フォトビュアー
メニュー画面でムービーパズルにカーソルを合わせ、左、右、左、右、L、R、L、Rの順に押す。すると、すべてのフォトビュアーを見ることができる。

●ルーレットが遅くなる
メニュー画面でムービーパズルにカーソルを合わせ、上、下、下、X、B、Zの順に押す。すると、ルーレットの回転を遅くすることができる。

●ムービービュアー
メニュー画面でムービーパズルにカーソルを合わせ、下、B、左、Z、右、Xの順に押す。すると、すべてのムービーを見ることができる。

ポポイッとへべれけ

●サウンドを変更する
プレイ中にポーズをかけ、上を押しながらLかRを押す。すると、サウンドを変更できる（Zで決定、Yで止める）。また、同じ要領で下とLかRを押すと、効果音が聞ける。

麻雀海岸物語 ~麻雀狂時代 セクシーアイドル編~

●謎のキャラが登場
初級、中級、上級の選択画面で、上、下、Z、Y、Xの順に押す。すると、変なキャラが登場する。

麻雀狂時代 コギャル放課後編

●アルバムモード
初級、中級、上級の選択画面で、上、下、X、Y、Zの順に押す。すると、アルバムモードが出現。今までのプレイで見たグラフィックを見ることができる。

●クイックオプション
タイトルメニューで「設定してから」を選択後、Zを押し続ける。すると、クイックオプションモードに移行することができる。

●BGM変更
局開始時に最初の得点が表示されるまでの間に、A、B、C、X、Y、Zのいずれかを押し続けると、BGMが変わる。

麻雀狂時代 Cebu Island'96

●オマケアイコン
おまけDISKで起動し、フォトグラフを選ぶ。そして、画面上部の一番右のアイコンにカーソルを合わせ、右を押しながらZ、Y、Xの順に128回押す。すると、アイコンが1つ増える。さらに、増えたアイコンにカーソルを合わせ、上を押しながら同じ操作をすると、もう1つアイコンが増える。

麻雀同級生Special

●お得なコマンド
タイトル画面で右、右、左、左、B、B、Aの順に押した後、XとYとZを押しながらRを押す。すると、麻雀中にRを押しながらXを押すと相手の牌を見ることができる。同様に、麻雀中にRを押しながらYを押すと牌の交換が、麻雀中にRを押しながらZを押すと、いきなりクリアすることができる。

●対局相手を選べる
タイトル画面で右、右、左、左、B、B、Aの順に押す。「1発！」の声が聞こえれば成功だ。この後、スタートを押すと対局キャラの選択画面になる。

●隠しキャラ出現
各キャラと対局中、2回和がったあとに下記の役で和がると、隠しキャラが現れる。なお、桜木舞が相手の時には隠しキャラは現れない。

対局相手	役	隠しキャラ
黒川さとみ	一盃口	鈴木美穂
田町ひろみ	面前混一	佐久間ちはる
斉藤真子	面前三色	成瀬かおり
正樹夏子	清一色（なき可）	仁科くるみ
芹沢よしこ	七対子	真行寺麗子

毎日変わるクイズ番組 クイズ365

●ポーズをかけて考えられる
ポーズをかけてX、Y、Zを同時に押す。すると、ポーズ中でも問題の表示を出したままにできる。

My Best Friends ~st.アンドリュー女学園編~

●隠しキャラ登場
最初から遊べる5人をクリアすると、横山梨花、杉本暁美の2人が登場する。さらに、この2人をクリアすると、蘇我貴子が登場する。

●裏モード
隠しキャラの蘇我貴子をクリアすると、パズル画面がHな絵になる裏モードをプレイできるようになる。

マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96

●開発チームでプレイできる
メインメニュー画面で、左、右、上、下、R、L、A、下の順に押す。すると、開発チームの「LEFT FIELD」でプレイできるようになる。

魔法騎士レイアース

●プレセアの写真の秘密
虹色おじさんから「プレセアの恥ずかしい秘密」という写真を入手したら、プレセアに会う。このとき「プレセアの恥ずかしい秘密」は没収されてしまうが、再度、虹色おじさんのところへ行くと別の写真を見ることができる。

●グラフィックだけを鑑賞
タイトル画面のあと「はじめから」「つづきから」と表示されたら、左とXを押すと画面の文字

が消えてグラフィックだけを見られる。

●虹色おじさんの秘密

虹のかけらを8個ずつ全部集めたあと、虹色おじさんのところへ行ってイベントを発生させる。そして、このイベントが終わったらセーブする。このあと、ゲームをクリアするとメニュー画面に新たな項目が追加されている。

●MP0で魔法が使える

まずMPのあるキャラを前方に置き、MPが0のキャラを後方に置く。この状態でCとLか、CとRを同時に押し、MPが0のキャラを前方に置く。すると、なぜかMPが0のキャラが魔法を使える。

●マップ画面で移動

町の中でYを押してマップ画面を出す。ここで、これまで行ったことのある町を方向ボタンで選ぶ。するとキャラをマップ上で移動させることができる。

マスターズ 遥かなるオーガスタ3

●デモメニュー

右とXとZを押しながらリセットをして、そのままボタンを離さずに待つ。すると、ビジュアルを自由に見られるデモメニューに入れる。

魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ

●コンティニューを可能にする

ストーリーモードの第2話以降でゲームオーバーになった後、タイトル画面でカーソルを「すとーりー」に合わせる。そしてRを押しながらCを押すと、ゲームオーバーになった場所からコンティニューできる。

●フリー対戦の相手を増やす

タイトル画面で「ふりーたいせん」にカーソルを合わせて、Rを押しながらCを押す。すると、このモードでの対戦相手が1人増える。

MYST

●メイキング映像を見る

タイトル画面でA、L、Rを押しながらスタートを押すと、「MYST」開発スタッフの語りをまじえたメイキング映像が見られる。

メタルファイター MIKU

●テストモード

オプション画面でメッセージタイプにカーソルを合わせて「文字」に設定したら、L、Rを押しながらXを押す。次に、コンティニューでカーソルを「EXIT」に合わせたら、L、Rを押しながらYを押す。その後タイトル画面に戻ったら、カーソルを動かさずにL、Rを押しながらZを押し、最後にスタートを押すと、テストモードに入れる。

●負けた相手に勝つ

メタルファイトでゲームオーバーになったら、タイトル画面で再びスタートを選択。するとゲームオーバーになったファイトで、相手に勝ったところからプレイできる。

メタルブラック

●クレジット増加

タイトル画面でL、R、B、Yを押しながらスタートを押す。すると、通常は5のクレジット数が9になる。

●ボーナスステージ1の敵が増える

ラウンド1終了後、自機が上昇しているときに、上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順に押す。すると、敵の色がすべて黄色になり、制限時間が30から60に増える。

燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER

●ドルフィンズでプレイ

あらかじめエディットしていないドルフィンズをリーグに入れておく。そして、自分チームをドルフィンズにしてゲームを始めると、なぜか最強のチームになっている。

●トルネード投手

エディットでドルフィンズの選手データ変更を行い、背番号を16、右投げ、右打ちとして肌の色を中間色に設定。するとピッチングフォームでトルネードを選べる。

●9回表からスタート

試合開始前のVS画面で、1P側と2P側のYとスタートを押し続ける。すると、0対0で9回の表からゲームがスタートする。

●速い送球

フィールド画面でボールをキャッチしたとき、方向ボタンとCを同時に押して送球すると、速い送球ができる。

●いきなりエンディング

ペナントレースをしているときにA、B、C、スタートを同時に押してパッドリセットをする。このあとタイトル画面で上、下、左、右、上、下、左、右の順に押し、音がしたらスタートを押す。するとエンディングを見ることができる。

●音の説明を表示

オプション画面でL、R、L、Rの順に押す。このあとBGや効果音を聴くと、ゲームのどのシーンで使われたのかが表示される。

モータルコンバットII 完全版

●SWITCHESモード

オープニング中に素早く下、上、左、左、A、右、下、B、Y、Cの順に押す。すると、タイトル画面に「SWITCHES…」が追加されて下の表のような効果を得られる。これによってSMOKEの出現条件は、ポータルステージの2P対戦のときにアッパーのあとに下とYかBを押してスタートを押せばよくなり、JADEの出現条件は、1本めにローキックで相手を倒すだけでよくなる。

HIT P1(P2)	1P(2P)側のキャラを一撃で倒せる
TOASTY	アッパーを出すだけで画面下に男の顔が出る
CONSTANT ACID	アッパーで相手を池などに落とせる
EASY SMOKE	SMOKE の出現条件が簡単になる
EASY JADE	どのステージでもJADEと闘える
NOOB	2P対戦に勝つとNOOBが出現する
HARD PLAYER1 (&2)	体力ゲージが無限になる
SOAK TEST	CPU同士の対戦を見られる

RAY MAN レイマンよ! エレクトゥーンを救え!

●レイマンの残り人数が増える

ゲーム中にポーズをかけて、上を押したあとに

XとBとZを同時に押し、続けてL、R、L、Rの順に押した後に上とYを同時に押す。そして、ポーズを解除するとレイマンの残り人数が99になる。

レイヤーセクション

●コンティニュー回数が増える

タイトル画面でゲームスタートにカーソルを合わせて、左とCとRとZを押しながらスタートを押す。すると、コンティニュー回数が8回になる。

Race Drivin'

●隠しオプション&オマケ

ゲームを起動して、メーカーのロゴが表示されたらLとRを同時に押す。すると、モード選択画面に隠しのオプションモードが追加される。そして、ゲームをやめたところから3分前までのリプレイを見られる3分間リプレイモード、モデルとして作られたパーツを3Dで観賞できる3Dモデルテスト、チャンピオンシップで勝ったときのリプレイを見られるチャンプリプレイが可能になる。また、3つのコースのチャンピオンシップに優勝しないと使用できない、3台のマシンが使えるようになり、プレイ中にZを押すと隠しの視点に変更することもできる。

ロジックパズル レインボータウン

●すべての正解を見られる

「はじめから」を選び、「ユカリチサトミカ」とパスワードを入力する。すると、問題中にスタートを押した時に、正解を見ることができる。

●いきなりエンディング

「はじめから」を選び、「アイラブピロミィ」とパスワードを入力する。すると、エンディングを見ることができる。

ロックマンX3

●ビームサーベルを受け継ぐ

まず、前半の8ステージでヴァヴァMK-IIをスピニングブレードかレイスプラッシャーで倒す。次に、ゼロが中ボスのモスキータスを倒してイベントを起こす。ここで、ゼロが爆発に巻き込まれて相討ちになる。すると、ゼロがエックスにビームサーベルを渡す。

●ハイパーチップを入手

前半8ステージの強化チップ以外のすべてのアイテムを入手し、体力が満タンの状態でドップラーステージの隠し部屋に行く。すると、そこにカプセルが出現していてハイパーチップを入手できる。

ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の旋風～

●戦闘アニメの「FST」設定

プレイ中に設定変更の画面を表示させたら、カーソルを「システム」に合わせる。次に、スタートを押しながらCを押すと、戦闘アニメの設定が「FST」に変わる。後はそのままゲームを再開すると、戦闘アニメが自軍のターン以外省略されるモード(FSTモード)になる。

●UFOが登場

自国側が残機1しかないユニットで、さらに自国側、敵側のどちらかが航空ユニットの場合、戦闘中に3分の1の確率でUFOが飛ぶ。

●戦闘アニメを変更

戦闘アニメで旗が2つ出たら、2P側のAを連打する。このときタイミングが合うとメニューが出現して、1P側で天候、地面の累積度、アングルを変更して戦闘シーンを見られる。

●機械化歩兵が登場

日本編「アメリカ西海岸上陸作戦」で、座標X45・Y1に行くとアメリカ軍として機械化歩兵が現れる。

●ドイツ軍のUFO

日本編「インド攻防戦」で、座標X1・Y4に行くとドイツ軍のハウニブというUFOが現れる。

●謎の恐竜

アメリカ編「レイテ会戦」で座標X30・Y42に行くと、日本軍の味方となる恐竜が現れる。

●敵軍を操作

キャンペーンモードをプレイしているときに設定変更を選ぶ。そして設定変更画面でサウンドの項目を選び、SEにカーソルを合わせて25番と97番の効果音を聴く。このあと操作の項目を選ぶと敵軍を操作するように設定できる。

ワールドアドバンスド大戦略 ～作戦ファイル～

●戦闘シーン変更モード

戦闘シーンになって画面がフェードインしたらすぐに、2P側のAを押す。すると、1P側の方向ボタンの上下やL、Rでカメラアングルや背景などを変更でき、Cを押すと戦闘開始になる。

●恐竜を動かせる

オープニングデモを7回見ると潜水艦のシーンで恐竜が現れる。恐竜が出ている間にX、Y、Zを同時に押すと、パッドで恐竜を操作できるようになる。

WIPEOUT (ワイプアウト)

●RAPIER&FIRESTARをプレイ

メインメニュー画面でカーソルをスタートレースに合わせて、A、B、C、Z、左を同時に押す。すると、レースを勝ち抜かなくてもRAPIERをプレイできる。また、メインメニュー画面でカーソルをオプションズに合わせて、L、R、B、Z、X、上を同時に押すと、レースを勝ち抜かずにFIRESTARをプレイできる。

湾岸デッドヒート

●ナイトコース

シナリオモードで全コース1位になると、ナイトコースでプレイできる。

●ミラーコース

アピールレースを、3人の女性にそれぞれ3回以上断られてからクリアする。すると、タイムトライアルモードで、コースが左右反転したミラーコースでプレイできる。ただし、3回あるアピールレースで断られる女性がダブってはいけない。

Wan Chai Connection

●事件ファイルセレクト

ゲームを始めたら、コマンド選択画面にウィンドウが表示されていない時にAとCを同時に押す(この時、ウィンドウが表示されたら失敗なので、もう1度やりなおす)。次に、上、下、上、下、上、下の順に押すと、画面右上に小さなゲージが表示されるので、いったんボタンを離す。後は、方向ボタンの上下でゲージを動かすと、事件ファイルをセレクト(右へ進むほど先のファイルになる)できる。

A級保存版! 裏技綴じ込み付録

SEACRET TECHNIC FILE'96

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 ☎03-3370-2720

〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

	コース	時間	内容
全日制	1年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

	時間	内容
全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲームアーティスト養成講座

	時間	内容
全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

	時間	内容		時間	内容
全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00~4:00 PM6:30~9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

	時間	内容
全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。

3D&モーションキャプチャークリエイター養成講座

	時間	内容
全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強するゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

	時間	内容
全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

［初心者コース］

■プログラミングの経験の無い方向け
Aコース

■BASICをマスターした方向け
Bコース

■プログラミングの経験の無い方向け
Cコース

［経験者コース］

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

■サウンドコンポーザーコース
■サウンドドライバー作成コース

おめでとう!

サウンドコンポーザ(1年コース)
第1期生
坂根　尚樹くん

1年間頑張って勉強してきた結果、サウンドコンポーザとしてゲーム会社に就職できました。この学校で実力がつきました。

日本最大の
ゲームクリエイタースクール誕生!

伝説が又、新たな伝説を!

1997年4月生学校見学会実施中!

ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
飯田　周太郎くん

この度、コナミ株式会社に採用していただきました。自分の制作した作品で合格できて、とても嬉しく思います。私は、高校まで一度もプログラミングの勉強をしたことがなく、この学校に入学してから初めて勉強しました。1人1台の環境で、朝から晩までコンピュータに触って勉強できるので、早いペースで技術が修得できます。やはり一番大切なのは「自分で頑張る」という姿勢です。そうすれば即戦力として通用する実力が身に付き、必ず就職できると思います。

ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
菊池　宏くん

以前より、ゲーム業界で活躍したいと考えていた私は、この学校のゲームデザイナー養成講座全日制2年コースに入学しました。新聞奨学生だったので仕事との両立が大変でしたが、努力の甲斐があって、初めは何も知らなかった私もゲームソフト会社にプログラマーとして入社することが出来ました。この学校では非常に高いレベルまで教えてくれるので、やる気と目的さえあれば、ゲーム会社への就職は必ずできると思います。皆さんも、頑張って私の後についてきてください。

<姉妹校> '97年4月開講!!
大阪ゲームデザイナー学院
大阪市北区天神橋1-12-6 TEL.06-882-4980(代)

全ソフトの"今"がわかる！

セガサターンソフトデータバンク

SEGA SATURN SOFT DATA BANK

―1994年11月24日～1996年8月16日―

ソフトが次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.28の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利なはずだぞ。昔のソフトから、最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料に活用してみてね。

データバンクの見方

【読者評点】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に至っていないものは「ー」で表示。【本誌評点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「ー」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト、「X」はX指定に準じるソフトを示しています。また、②、③は、CDソフト2枚組、3枚組などを示しています。対応周辺機器の略記については、P.146の「新作ソフトスケジュール」のコーナーをご覧ください。

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
94年11月発売ソフト								
1	22日	バーチャファイター	セガ	8800	ACT	9.1326	9.25	
2	22日	MYST	サンソフト(サン電子)	7800	ADV	8.0557	—	マウス
3	22日	WanChai Connection	セガ	7800	ADV	5.8253	—	
4	22日	麻雀悟空・天竺	EAV	5800	TAB	5.5425	—	
5	22日	TAMA	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	5.355	—	
94年12月発売ソフト								
6	2日	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	セガ	7800	ADV	6.3859	—	
7	2日	ゲイルレーサー	セガ	6800	RAC	5.4418	—	ハンドル
8	9日	クロックワーク ナイト ～ペパルーチョの大冒険・上巻～	セガ	4800	ACT	7.4268	—	
95年1月発売ソフト								
9	20日	ビクトリーゴール	セガ	6800	SPT	7.7909	7.0	タップ
10	27日	GOTHA ～イスマイリア戦役～	セガ	6800	SLG	6.1709	5.66	
95年2月発売ソフト								
11	24日	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	セガ	8800	SPT	8.3813	7.33	
12	24日	RAMPO	セガ	7800	ADV	7.5921	7.33	②、18推
13	24日	上海 万里の長城	サンソフト(サン電子)	6800	PUZ	7.5263	6.66	マウス
14	24日	アイドル雀士スーチーパイSpecial	ジャレコ	6900	TAB	7.4183	7.33	18推
95年3月発売ソフト								
15	3日	ポポイっとへべれけ	サンソフト(サン電子)	6000	PUZ	5.3628	5.0	
16	10日	パンツァードラグーン	セガ	6800	SHT	8.7708	8.66	アナログ
17	10日	麻雀鬮流島	アスキー	6800	TAB	5.5	5.33	
18	24日	ダイダロス	セガ	6800	SHT	5.5012	6.33	
19	25日	EMIT Vol.1～時の迷子～	光栄	8800	ETC	6.7187	7.0	
20	31日	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	データイースト	6800	TAB	7.5555	6.33	
95年4月発売ソフト								
21	1日	デイトナUSA	セガ	6800	RAC	8.675	9.33	ハンドル
22	1日	EMIT Vol.2～命がけの旅～	光栄	8800	ETC	6.6666	6.33	
23	1日	EMIT Vol.3～私にさよならを～	光栄	8800	ETC	6.25	6.33	
24	14日	柿木将棋	アスキー	7800	TAB	6.885	6.66	
25	28日	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	セガ	8800	ETC	7.9375	6.0	
26	28日	三國志Ⅳ	光栄	14800	SLG	7.7573	6.33	
27	28日	ヴァーチャルハイドライド	セガ	5800	A・RPG	7.2249	7.33	
28	28日	輝水晶伝説アスタル	セガ	5800	ACT	7.0	5.33	
95年5月発売ソフト								
29	19日	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.2548	7.0	
30	26日	スーパーリアル麻雀PⅤ	セタ	8800	TAB	8.5075	8.0	X
31	26日	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	セガ	5800	SPT	8.1547	7.0	
32	26日	グランチェイサー	セガ	5800	RAC	6.5245	4.66	ハンドル
95年6月発売ソフト								
33	2日	バトルモンスターズ	ナグザット	5800	ACT	7.2777	6.33	18推、マルチ
34	9日	ゲームの達人	サンソフト(サン電子)	8900	TAB	6.989	7.33	マウス
35	16日	～制服伝説～ プリティファイターX	イマジニア	7800	ACT	4.5568	3.66	18推
36	23日	デジタルピンボール ～ラストグラディエーターズ～	KAZE	5800	PIN	8.7478	8.33	マウス
37	23日	ブルーシード～奇稲田秘録伝～	セガ	5800	RPG	7.3837	5.66	18推
38	30日	新・忍伝	セガ	4800	ACT	6.2558	6.0	18推
95年7月発売ソフト								
39	7日	平成天才バカボン すすめ！ バカボンズ	ゼネラル・エンタテイメント	4800	PUZ	6.5777	6.0	
40	7日	DARKSEED	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	3.6463	4.33	18推、マウス
41	14日	バーチャファイター リミックス	セガ	3400	ACT	8.8665	8.0	
42	14日	学校の怪談	セガ	5800	ADV	3.3281	3.33	マウス
43	21日	リグロード サーガ	セガ	5800	RPG	7.6372	7.0	
44	21日	バーチャルバレーボール	イマジニア	7800	SPT	4.7439	6.0	
45	21日	熱血親子	テクノソフト	5800	ACT	4.2075	4.66	
46	28日	ゆみみみっくすREMIX	ゲーム アーツ	5800	ADV	8.3495	7.0	マウス
47	28日	Dの食卓	アクレイムジャパン	8800	ADV	7.8554	8.0	②
48	28日	クロックワーク ナイト ～ペパルーチョの大冒険・下巻～	セガ	4800	ACT	7.6131	6.0	
49	28日	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～	ソシエッタ代官山	6800	ETC	7.3	6.66	X
50	28日	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	コナミ	5800	SPT	7.3763	7.0	
95年8月発売ソフト								
51	4日	Race Drivin'	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	5.7652	5.66	ハンドル
52	4日	麻雀海岸物語～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	マイクロネット	6800	TAB	3.0526	4.0	18推
53	11日	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	6800	SLG	8.173	7.0	18推
54	11日	ウイニングポストEX	光栄	6800	SLG	7.6439	6.66	マウス
55	11日	水滸演武	データイースト	5800	ACT	7.4709	5.66	
56	11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	5800	ACT	7.1987	7.0	
57	11日	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	バンダイ	6800	SPT	6.7684	6.0	
58	11日	シャイニング・ウィズダム	セガ	5800	A・RPG	6.7491	6.0	
59	11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	4980	ETC	5.3478	5.66	
60	11日	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	アスク講談社	7800	TAB	6.6728	6.66	X
61	25日	魔法騎士レイアース	セガ	4800	A・RPG	9.0548	8.33	
62	25日	AI将棋	ソフトバンク／サムシンググッド	6800	TAB	6.75	6.66	
63	25日	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	ヒューマン	6800	SPT	6.566	6.33	
64	25日	球転界	テクノソフト	5800	PIN	4.85	5.33	
95年9月発売ソフト								
65	1日	実戦麻雀	イマジニア	6800	TAB	6.4285	6.0	
66	14日	レイヤーセクション	タイトー	5800	SHT	9.1196	8.66	
67	15日	将棋まつり	セタ	9200	TAB	7.8571	6.66	
68	22日	ワールド アドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	セガ	7800	SLG	9.0409	8.33	マウス
69	22日	マスターズ 遙かなるオーガスタ3	T&Eソフト	5800	SPT	8.527	8.0	マルチ
70	22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	7800	ADV	7.3488	6.33	②、18推
71	22日	Break Thru!	翔泳社／BMGビクター	5800	PUZ	5.3103	5.33	マウス
72	29日	信長の野望・天翔記	光栄	9800	SLG	8.6366	7.33	
73	29日	アイドル雀士スーチーパイ Remix	ジャレコ	6900	TAB	8.2824	7.0	X
74	29日	メタルファイター♡MIKU	ビクターエンタテインメント	6800	ADV	8.1558	6.66	
75	29日	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	7.6836	7.33	
76	29日	シムシティ2000	セガ	5800	SLG	7.6694	7.0	
77	29日	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	アスミック	8800	ETC	7.8979	6.0	②、18推
78	29日	スチームギア★マッシュ	タカラ	5800	ACT	7.2307	6.33	
79	29日	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	5800	ACT	7.3502	7.0	
80	29日	永世名人	コナミ	5300	TAB	7.098	6.66	マウス
81	29日	天地無用！ 魎皇鬼 ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	ユーメディア(アローマ)	7800	ETC	6.75	7	X
82	29日	ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～	セガ	5800	SHT	6.5329	4.66	アナログ
83	29日	QUANTUM GATE Ⅰ～悪夢の序章～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	5.3571	6.0	18推、マウス
84	29日	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	イマジニア	7800	TAB	4.2	5.33	18推
95年10月発売ソフト								
85	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.7604	—	
86	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	セガ	1280	ETC	8.2535	—	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
87	13日	ゲームの鉄人 THE上海	サンソフト(サン電子)	6800	PUZ	—	6.0	マウス
88	20日	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	6800	ETC	7.9666	6.33	
89	20日	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.7509	7.0	
90	20日	サンダーストーム＆ロードブラスター	エグゼコ・デベロップメント	6800	ACT	7.5	6.0	②、ハンドル
91	20日	ときめき麻雀パラダイス〜恋のてんぱいビート〜	ソネットコンピュータエンタテイメント	6800	TAB	6.8552	5.0	X
92	27日	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	7800	SLG	8.9556	8.0	
93	27日	ぷよぷよ通	コンパイル	4800	PUZ	7.7561	7.0	マルチ
94	27日	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	セガ	4800	SPT	7.6013	6.0	マルチ
95	27日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	5800	QIZ	7.3207	6.33	マルチ
96	27日	バーチャルオープンテニス	イマジニア	7800	SPT	6.7931	6.33	マルチ
97	27日	ハングオンGP'95	セガ	5800	RAC	6.33	5.0	ハンドル
98	27日	結婚前夜(限定販売)	小学館プロダクション	2000	ETC	5.1063	—	
99	27日	「占都物語」その I	CRI	5800	ETC	4.9	5.0	
100	27日	The PSYCHOTRON	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	—	5.33	18推、マウス
		95年11月発売ソフト						
101	2日	F-1 Live Information	セガ	5800	RAC	8.0766	7.66	ハンドル
102	3日	ただいま惑星開拓中！	アルトロン	5800	SLG	—	3.33	
103	10日	ぱくぱくアニマル〜世界飼育係選手権〜	セガ	4800	PUZ	8.2114	6.33	
104	10日	峠KING THE SPIRITS	アトラス	5800	RAC	8.1044	7.33	ハンドル
105	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜結城晶〜	セガ	1280	ETC	7.9322	—	
106	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜パイ・チェン〜	セガ	1280	ETC	7.8918	—	
107	17日	RAY MAN レイマンよ！ エレクトゥーンを救え！	UBIソフト	5800	ACT	7.625	6.66	
108	17日	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	セガ	5800	SPT	7.574	7.0	
109	17日	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ	6800	ACT	6.5508	5.66	
110	17日	戦略将棋	EAV	6800	TAB	—	5.66	
111	17日	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト(サン電子)	4900	PUZ	7.125	5.33	マウス
112	22日	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	5800	ACT	8.2705	8.0	
113	22日	ギャラクシーファイト〜ユニバーサル・ウォリアーズ〜	サンソフト	5800	ACT	7.5087	5.66	
114	22日	オフワールド・インターセプター エクストリーム	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	5800	SHT	6.7692	7.0	
115	22日	燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	5800	SPT	4.8571	5.0	
116	22日	ぱっぱらぱおーん	エコールソフトウェア	4800	PUZ	—	4.33	
117	24日	バーチャコップ(銃同梱／ソフト単品)	セガ	7800/5800	SHT	9.1559	9.0	銃、マウス
118	24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セタ	8800	TAB	8.3208	7.0	X
119	24日	闘神伝S	タカラ／セガ	5800	ACT	6.8415	7.0	
120	24日	金沢将棋	セタ	7900	TAB	8.1538	5.66	
121	24日	シュトラール〜秘められし七つの光〜	メディアエンターテイメント	4800	ACT	—	5.33	
		95年12月発売ソフト						
122	1日	バーチャファイター2	セガ	6800	ACT	9.5145	9.66	
123	1日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	5800	SPT	7.409	6.0	マルチ
124	1日	爆笑!! オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	5800	QIZ	—	5.66	
125	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ウルフ・ホークフィールド〜	セガ	1280	ETC	7.6896	—	
126	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ラウ・チェン〜	セガ	1280	ETC	8.0909	—	
127	8日	BUG！ ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	セガ	5800	ACT	5.75	6.33	
128	8日	ハットトリックヒーローS	タイトー	5800	SPT	4.2857	4.33	
129	8日	ファーザー・クリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	—	5.33	
130	8日	日灼けの想い出＋媚くり GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	やのまん	5800	PUZ	7.4545	6.0	マウス
131	15日	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.0	6.66	
132	15日	ダライアス外伝	タイトー	5800	SHT	8.9506	8.0	
133	15日	ガンバード	アトラス	5800	SHT	8.3687	7.66	
134	15日	ザ・ハイパーゴルフ〜デビルズコース〜	ビック東海	5800	SPT	8.1851	7.33	マルチ
135	15日	クロックワーク ナイト〜ペパルーチョの福袋〜	セガ	6800	ACT	7.9677	6.66	②
136	15日	DX人生ゲーム	タカラ	5800	TAB	7.6853	7.0	マルチ
137	15日	海底大戦争	イマジニア	6800	SHT	6.7777	5.66	
138	15日	マジカルドロップ	データイースト	5800	PUZ	6.5294	6.0	
139	15日	湾岸デッドヒート	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	5.9692	6.0	ハンドル
140	15日	結婚〜Marriage〜	小学館プロダクション	6800	SLG	3.866	5.0	
141	15日	EMIT バリューセット	光栄	15800	ETC	—	—	③
142	21日	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	グラムス	6800	SLG	6.9774	5.66	マウス
143	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ	6800	ACT	8.335	7.33	
144	22日	テーマパーク	EAV	5800	SLG	7.5683	7.66	
145	22日	ゴジラ一列島震撼一	セガ	5800	SLG	7.5357	7.0	マウス
146	22日	バーチャレーシング セガサターン	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	6.5932	6.0	ハンドル
147	22日	北斗の拳	バンプレスト	5800	ADV	4.45	4.66	
148	22日	ブラックファイアー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	6.5833	6.0	アナログ
149	25日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	RPG	8.8969	8.0	
150	29日	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	9.2271	9.33	ハンドル
151	29日	Wizards' Harmony	アークシステムワークス	4900	SLG	8.0962	5.33	マウス
152	29日	カオスコントロール	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	—	4.33	マウス
		96年1月発売ソフト						
153	12日	プロ麻雀 極S	アテナ	5800	TAB	7.8101	7.66	
154	12日	麻雀狂時代 コギャル放課後編	マイクロネット	8800	TAB	—	4.66	18推
155	19日	クリーチャーショック	データイースト	6800	SHT	—	6.0	②
156	19日	必殺パチンココレクション	サンソフト(サン電子)	6800	TAB	—	6.0	
157	26日	ストリートファイターZERO	カプコン	5800	ACT	8.6606	8.33	
158	26日	ガーディアン ヒーローズ	セガ	5800	ACT	8.501	8.0	マルチ
159	26日	でろ〜んでろでろ	テクモ	5800	PUZ	7.375	6.33	
160	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜舜帝〜	セガ	1280	ACT	8.2	—	
161	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜	セガ	1280	ETC	7.75	—	
		96年2月発売ソフト						
162	2日	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	5800	SLG	7.1818	7.0	
163	2日	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	5800	ADV	6.72	5.66	マウス
164	2日	NINKU―忍空―〜強気な奴等の大激突！〜	セガ	5800	ACT	5.6785	6.0	
165	9日	天地無用！ 魅御理温泉湯けむりの旅	ユーメディア(アローマ)	8900	ADV	6.8285	5.0	②、18推
166	9日	PDウルトラマンリンク	バンダイ	6800	PUZ	6.25	6.0	
167	16日	ROBO・PIT(ロボ・ピット)	アルトロン	5800	ACT	7.6065	6.33	
168	16日	サイベリア	インタープレイ	6500	SHT	—	6.0	
169	16日	DEATH MASK	バンタン電脳工場	8800	ADV	—	6.0	
170	23日	ヴァンパイア ハンター	カプコン	6800	ACT	9.084	9.0	
171	23日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ	6800	SLG	8.3243	7.33	
172	23日	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	6800	SLG	7.5	6.33	
173	23日	提督の決断 II	光栄	10800	SLG	7.3636	5.66	マウス
174	23日	サンダーホーク II	ビクターエンタテインメント	6800	SHT	7.025	6.33	アナログ
175	23日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	5800	ETC	6.6842	6.33	マウス
176	23日	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ(通信ケーブル同梱／ソフト単体)	リバーヒルソフト	6300/5800	SHT	6.5	5.66	通信ケーブル
177	23日	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	5800	ADV	6.5	6.66	
178	23日	くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	3980	PUZ	7.5	6.66	
179	23日	料理の鉄人〜キッチンスタジアムツアー〜	HAMLET(博報堂)	5000	ETC	—	5.66	
180	23日	ロジックパズル レインボータウン	ヒューマン	5800	PUZ	—	5.33	マウス
181	23日	おまかせ！ 退魔業(セイバーズ)	セガ	5800	ADV	8.4285	7.33	
		96年3月発売ソフト						
182	1日	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	5800	ADV	8.2539	7.33	
183	1日	The Tower	オープンブック	6800	SLG	8.06	7.66	
184	1日	GOTHA II・天空の騎士	光栄	6800	SLG	7.4166	6.0	
185	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸〜	セガ	1280	ETC	7.5312	—	
186	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜	セガ	1280	ETC	7.2051	—	
187	1日	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ファンハウス	5800	ETC	—	—	
188	8日	ザ・ホード	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	5800	SLG	7.913	6.66	
189	8日	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	5800	PUZ	7.3181	6.0	
190	8日	麻雀ハイパーリアクションR	サミー工業	6800	TAB	6.2916	6.0	X
191	15日	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	セガ	4800	SLG	8.9656	8.33	マウス
192	15日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲーム アーツ	5800	SHT	9.0286	8.0	ムービーカード
193	15日	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク講談社	8800	TAB	7.5875	7.33	X
194	15日	リンクル・リバー・ストーリー	セガ	5800	A・RPG	7.5	6.66	
195	15日	FIFAサッカー'96	EAV	5800	SPT	—	5.66	マルチ
196	15日	ストリートファイター II ムービー	カプコン	6800	ETC	—	6.0	
197	15日	ブレインバトルQ	CLEF	4800	QIZ	5.3	5.0	
198	15日	ZORK I	翔泳社	5800	ADV	—	6.33	
199	15日	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	OZクラブ／ブイ・アイ・ピー	6800	QIZ	5.1428	4.66	マルチ
200	15日	バーチャルカジノ	ダットジャパン	5800	TAB	6.0588	5.0	
201	15日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	5800	ACT	5.1176	3.0	
202	15日	フィッシング甲子園	キングレコード	6800	SPT	—	6.0	
203	15日	ゲームの達人2	サンソフト	8900	TAB	6.9444	6.0	マウス
204	22日	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ	5800	SHT	9.227	9.66	
205	22日	水滸演武〜風雲再起〜	データイースト	5800	ACT	7.9629	6.66	
206	22日	ウイニングポスト2	光栄	9800	SLG	7.8481	7.66	
207	22日	My Best Friends 〜st.アンドリュー女学園編〜	アトラス	6800	PUZ	7.5882	5.33	X、マウス
208	22日	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	6800	RPG	7.4473	4.33	②
209	22日	ハイオクタン	EAV	5800	RAC	—	5.0	
210	22日	エアーマネジメント'96	光栄	8800	SLG	7.4285	6.66	
211	22日	ISTO É ZICO 〜ジーコの考えるサッカー〜	MIZUKI	5800	ETC	—	3.66	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
212	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	7800	ACT	8.7587	9.33	TARS
213	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	8.727	8.33	
214	29日	ビクトリーゴール'96	セガ	5800	SPT	8.5826	8.0	マルチ
215	29日	アンジェリークSpecial	光栄	7800	SLG	8.1904	7.33	
216	29日	グラディウス DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.4254	7.66	
217	29日	スナッチャー	コナミ	5800	ADV	7.8988	8.0	
218	29日	ルパン三世 THE MASTER FILE	MIZUKI	5800	ETC	7.725	6.66	
219	29日	麻雀同級生Special (プレミアムパック/ソフト単品)	メイクソフトウェア	8800/6800	TAB	7.3735	8.0	②、18推
220	29日	三國志英傑伝	光栄	8800	SLG	8.4	6.66	
221	29日	ぐっすんおよよ・S	エクシング	6800	PUZ	6.9411	6.33	
222	29日	HORROR TOUR (ホラーツアー)	オー・シー・シー	5800	ADV	—	6.66	マウス
223	29日	信長の野望リターンズ	光栄	5800	SLG	—	5.66	
224	29日	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアット ドラドビーチ～	ソフトビジョンインターナショナル	5800	SPT	—	4.0	
225	29日	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	日本システム	6800	TAB	5.1	4.66	X
226	29日	ゲックス	BMGビクター	5800	ACT	—	5.33	
227	29日	モータルコンバットII 完全版	アクレイムジャパン	5800	ACT	6.1666	6.33	X
228	29日	超兄貴～究極…男の逆襲～	メサイヤ	5800	SHT	4.6923	5.66	18推
229	29日	バーチャフォトスタジオ	アクレイムジャパン	6800	SLG	6.625	5.66	X
230	29日	NFLクォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.66	マルチ
96年4月発売ソフト								
231	5日	2度あることはサンドア～ル	CRI	5800	ETC	8.1704	7.33	
232	5日	七つの秘館	光栄	7800	ADV	8.1694	6.33	③
233	5日	きゃんきゃんバニー・プルミエール	キッド	5800	ADV	7.3043	5.33	X、マウス
234	5日	GAME-WARE VOL.1	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	7.1884	—	マルチ
235	5日	鉄球～TRUE PINBALL～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	PIN	—	6.0	
236	19日	3×3 EYES ～吸精公主～S	日本クリエイト	7300	ADV	8.3374	7.0	③
237	19日	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood	サミー工業	5800	PUZ	—	5.0	
238	19日	大冒険 セントエルモスの奇跡	パイ	6800	SLG+RPG	3.3076	4.33	
239	19日	タイタンウォーズ	BMGビクター	5800	SHT	—	5.66	
240	26日	野々村病院の人々	エルフ	6800	ADV	8.8606	7.66	X
241	26日	THOR～精霊王紀伝～	セガ	5800	A・RPG	8.6089	8.0	
242	26日	アイレム アーケードクラシックス	アイマックス	5800	ETC	—	5.66	
243	26日	爆れつハンター	アイマックス	8800	ADV	6.7419	5.0	②
244	26日	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	アトラス	2900	ETC	8.4661	7.0	マウス
245	26日	首領蜂(ドンパチ)	アトラス	5800	SHT	7.1038	5.0	
246	26日	ロックマンX 3	カプコン	5800	ACT	6.7674	5.66	
247	26日	アイドル雀士スーチーパイII	ジャレコ	7800	TAB	9.3059	8.33	②、X
248	26日	美少女バラエティゲームラピュラスパニック	BMGビクター/翔泳社	5300	TAB	—	4.66	
249	26日	ゲン ウォー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	—	6.33	
250	26日	ジョニー・バズーカ	ソフトビジョンインターナショナル	6800	ACT	—	5.0	
251	26日	レボリューションX	アクレイムジャパン	5800	SHT	—	4.33	18推、マウス
96年5月発売ソフト								
252	3日	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～	ソネット・コンピュータエンタテインメント	5800	TAB	7.9459	6.33	X
253	17日	Cubic Gallery	ウィネット	5800	ETC	7.416	—	
254	17日	慶応遊撃隊 活劇編	ビクターエンタテインメント	5800	ACT	7.8085	5.66	
255	17日	スーパーリアル麻雀PVI	セタ	8800	TAB	7.9717	7.33	X
256	24日	FEDA・リメイク! ～エンブレム・オブ・ジャスティス～	やのまん	6300	SLG+RPG	8.1	5.66	マウス
257	24日	実戦 パチスロ必勝法! 3	サミー工業	6800	TAB	—	7.0	
258	24日	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア～ル	セガ	4800	QIZ+PUZ	6.9871	6.66	
259	24日	メタルブラック	ビング	5800	SHT	8.4	7.33	
260	24日	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	メディアクエスト	6800	ETC	—	6.0	②
261	31日	ソード＆ソーサリー	マイクロキャビン	6800	RPG	7.6402	6.0	
262	31日	ウィザードリィVI＆VII コンプリート	データイースト	6800	RPG	7.7894	6.0	
263	31日	Defcon5	マルチソフト	5800	SLG+RPG	—	4.66	
264	31日	アイドル麻雀ファイナルロマンスR プレミアムパッケージ	アスク講談社	8000	TAB	7.5875	7.33	X
265	31日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	5800	ACT	7.4592	7.33	
96年6月発売ソフト								
266	7日	ダライアスII	タイトー	5800	SHT	7.0555	5.33	
267	7日	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	テクノソフト	SHT	SHT	—	5.0	
268	14日	疾風魔法大作戦	ギャガコミュニケーションズ	5800	SHT	7.5833	7.33	
269	14日	ビッグ一撃! パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	アスク講談社	5800	ETC	—	7.0	
270	14日	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～	イマジニア	6800	ADV	—	4.33	18推
271	14日	痛快!スロットシューティング	BMGビクター	5500	ETC	—	5.0	
272	14日	ナイトストライカーS	ビング	5800	SHT	—	5.33	アナログ
273	28日	月花霧幻譚～TORICO～	セガ	6800	ADV	8.0	6.33	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
274	28日	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	4.66	
275	28日	ストライカーズ1945	アトラス	5800	SHT	8.8771	7.66	
276	28日	餓狼伝説3 —遥かなる闘い—	SNK	6800	ACT	6.9183	6.0	
277	28日	誕生S～Debut～	NECインターチャネル	6800	SLG	8.0476	7.0	18推
278	28日	井手洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	4800	TAB	—	5.0	
279	28日	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	ETC	5.8	—	
280	28日	必殺!	バンダイビジュアル	5800	ACT	—	5.66	
281	28日	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	BMGビクター/POW	5800	ETC	—	6.0	
282	28日	大牌砦(DAITORIDE)	メトロ	5800	PUZ	—	6.66	
283	28日	課兄弟劇場第一巻 麻雀篇	ユーメディア(アローマ)	5800	TAB	—	6.0	
96年7月発売ソフト								
284	5日	NIGHTS(ナイツ)<セガマルチコントローラー同梱/ソフト単品>	セガ	7800/5800	ACT	9.5031	9.66	マルコン
285	5日	ソニックウィングス スペシャル	メディアクエスト	7800	SHT	—	5	
286	5日	GAME-WARE VOL.2	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	6.4285	—	
287	12日	デカスリート	セガ	5800	SPT	8.8051	7.66	
288	12日	AQUAZONE for Saturn	9003.inc	5800	SLG	—	7.33	
289	12日	アクアワールド 海美物語	増田屋コーポレーション	5800	ETC	—	4.66	
290	12日	デススロットル 隔絶都市からの脱出	メディアクエスト	5800	SHT	—	6.66	
291	12日	ピンボールグラフィティ	パック・イン・ビデオ	6800	PIN	—	5.0	
292	12日	WIPEOUT(ワイプアウト)	ソフトバンク	5800	RAC	—	6.66	
293	19日	グレイテストナイン'96	セガ	5800	SPT	8.9	7.33	
294	19日	サターンボンバーマン	ハドソン	6800	ACT	8.4642	7.33	マルチ、モデム
295	19日	昇龍三國演義	イマジニア	6800	SLG	—	5.33	
296	19日	SEGA AGES VOL.2/スペースハリアー<ミッションスティック同梱/ソフト単品>	セガ	6800/3800	SHT	8.6	8.0	アナログ、マルコン
297	19日	ときめきメモリアル～forever with you～<デラックス版/スペシャル版>	コナミ	6800/9800	SLG	9.15	7.33	マウス
298	19日	麻雀狂時代 Cebu Island'96	マイクロネット	8800	TAB	—	5.0	②、18推
299	26日	パズルボブル2X	タイトー	5800	PUZ	—	8.0	
300	26日	バーチャファイターキッズ	セガ	5800	ACT	8.8125	8.66	
301	26日	時空探偵DD～幻のローレライ～	アスキー	6800	ADV	—	5.33	②
302	26日	ロードラッシュ	EAV	5800	RAC	—	5.0	
303	26日	プラドルDISK Vol.1 木下優	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	
96年8月発売ソフト								
304	2日	激烈パチンカーズ	BMGビクター	5800	ETC	—	4.0	
305	2日	BIG HURT ベースボール	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.0	
306	2日	Body Special 264	YANOMAN GAMES	6800	PUZ	—	5.66	
307	9日	サイバードール	アイマックス	6800	RPG	—	6.33	
308	9日	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.33	
309	9日	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	アトラス	7800	RPG	—	—	②
310	9日	デス クリムゾン	エコールソフトウェア(エコール)	5800	SHT	—	3.0	銃
311	9日	ワールドヒーローズパーフェクト	SNK/ADK	5800	ACT	—	8.0	
312	9日	同級生 if	NECインターチャネル	7800	ADV	—	7.0	18推、マウス
313	9日	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	サン電子(サンソフト)	6500	RPG	—	5.0	
314	9日	新型くるりんPA!	スカイ・シンク・システム	4800	PUZ	—	7.0	
315	9日	NIGHTRUTH(ナイトゥルース)Explanation of the paranormal #01"闇の扉"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	ADV	—	5.33	②、18推
316	9日	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	タイトー	5800	RAC	—	5.33	ハンドル
317	9日	クロックワークス	徳間書店	5800	PUZ	—	4.33	
318	9日	神秘の世界エルハザード	パイオニアLDC	6900	ADV	—	7.33	
319	9日	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	BMGビクター	4800	SPT	—	6.66	
320	9日	プレイボーイ カラオケVol.1	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
321	9日	プレイボーイ カラオケVol.2	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
322	9日	GALJAN	童	6800	TAB	—	5.33	X

セガサターンネットワークスの売れ行きは?

7月27日に発売されたセガサターンネットワークス。店頭での販売も売り切れ店が続出し、現在品薄状態だとか。従来のゲームソフトなどとは違い、取り扱いや問い合わせが予想されるため、出荷されている店舗も現状ではやや限られている模様だが、今回はローソンなどでも予約を扱って、非常に好調だったとのことなので、品切れで買えなかった人は、取り扱い店舗で予約入手するのが良さそうだ。ところで、遠隔地対戦ができるX-BANDだが、同梱されていた「バーチャファイターリミックス」に続き、「サターンボンバーマン」や「セガラリー・プラス」も近日登場予定だ。こちらも期待できるね。

データバンクINDEX

とにかく毎号増え続けているセガサターンソフトにタイトルを一発で探し出したい／という人は、このデータバンクINDEXを利用しよう。こちらでは、ここまでの3ページでリスト化されているセガサターンソフトを、あいうえお…の50音順で発売済みタイトルすべてを整理してあるのだ。まずはここで探したいタイトルを探し出し、その右にある〝ソフトNo.〟で検索してみよう。〝ソフトNo.〟は、データバンクのタイトルに発売順でつけられているぞ。

50音	タイトル	ソフトNo.
あ	アイドル雀士スーチーパイSpecial	14
	アイドル雀士スーチーパイ Remix	73
	アイドル雀士スーチーパイⅡ	247
	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	60
	アイドル麻雀ファイナルロマンスRプレミアムパッケージ	264
	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	193
	アイルトン・セナ パーソナルトーク～Message for the Future～	25
	アイレム アーケードクラシックス	242
	AQUAZONE for SEGA Saturn	288
	アクアワールド 海美物語	289
	アメリカ横断ウルトラクイズ	95
	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	313
	アローン・イン・ザ・ダーク2	177
	アンジェリークSpecial	215
い	ISTO E ZICO～ジーコの考えるサッカー～	211
	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	281
	井出洋介名人の新実践麻雀	278
う	ヴァーチャルハイドライド	27
	ヴァンパイア ハンター	170
	Wizards' Harmony	151
	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	262
	ウイニングポスト2	206
	ウイニングポストEX	54
	ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～	82
え	AI将棋	62
	エアーマネジメント'96	210
	永世名人	80
	X JAPAN Virtual Shock 001	88
	X-MEN CHIDLREN OF THE ATOM	112
	NFLクォーターバッククラブ'96	230
	NBA JAM トーナメントエディション	123
	F-1 Live Information	101
	EMIT Vol.1～時の迷子～	19
	EMIT Vol.2～命がけの旅～	22
	EMIT Vol.3～私にさよならを～	23
	EMIT バリューセット	141
	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood	237
お	おーちゃんのお絵かきロジック	111
	オフワールド・インターセプター エクストリーム	114
	おまかせ／ 退魔業（セイバーズ）	181
か	海底大戦争	137
	カオスコントロール	152
	柿木将棋	24
	金沢将棋	120
	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	31
	ガーディアン ヒーローズ	158
	学校の怪談	42
	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	59
	銀狼伝説3～遥かなる闘い～	276
	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	192
	ガンバード	133
き	輝水晶伝説アスタル	28
	機動戦士ガンダム	143
	きゃんきゃんバニー・プルミエール	232
	球転界	64
	Cubic Gallery	253
	キング・オブ・ボクシング	89
	ギャラクシーファイト～ユニバーサル・ウォリアーズ～	113
	GALJAN（ギャルジャン）	322
く	QUANTUM GATEⅠ～悪夢の序章～	83
	空想科学世界ガリバーボーイ	208
	QUOVADIS（クオヴァディス）	142
	クリーチャーショック	155
	蔵兄弟劇場第一巻 麻雀篇	283
	くるりんPA／	178
	クロックワークス	317
	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	48
	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	8
	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの福袋～	135
	ぐっすんおよよS	221
く	グラディウス DELUXE PACK	216
	グランチェイサー	32
	グレイテストナイン'96	293
け	慶応遊撃隊 活劇編	254
	結婚～Marriage～	140
	結婚前夜	98
	GAME-WARE VOL.1	286
	GAME-WARE VOL.2	234
	ゲームの達人	34
	ゲームの達人2	203
	ゲームの鉄人 THE上海	87
	ゲイルレーサー	7
	激烈パチンカーズ	304
	月花霧幻譚～TORICO～	273
	ゲックス	226
	ゲン ウォー	249
こ	GOTHA～イスマイリア戦役～	10
	GOTHAⅡ・天空の騎士	184
	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	79
	極上パロディウスだ／ DELUXE PACK	29
	ゴジラ―列島震撼―	145
さ	SIDE POCKET 2～伝説のハスラー～	20
	サイバードール	307
	サイベリア	168
	3×3EYES～吸精公主～S	236
	サターンボンバーマン	294
	三國志Ⅳ	26
	三國志 英傑伝	220
	サンダーストーム&ロードブラスター	90
	サンダーホークⅡ	174
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	212
	The PSYCHOTRON	100
	The Tower	183
	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	134
	ザ・ホード	188
	THE MAKING OF NIGHTRUTH（限定販売）	279
	THE野球拳スペシャル～今夜は12回戦～	49
し	シーバス・フィッシング	172
	四柱推命ピタグラフ	175
	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	50
	疾風魔法大作戦	268
	シムシティ2000	76
	シャイニング・ウィズダム	58
	上海 万里の長城	13
	シュトラール～秘められし七つの光～	121
	将棋まつり	67
	昇龍三國演義	295
	新型くるりんPA／	314
	新世紀エヴァンゲリオン	182
	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	6
	新・忍伝	37
	神秘の世界エルハザード	318
	真・女神転生 デビルサマナー	149
	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	244
	真・女神転生 デビルサマナー スペシャルボックス	309
	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう／	171
	時空探偵DD～幻のローレライ～	301
	実戦 パチスロ必勝法／3	257
	実戦麻雀	65
	ジョニー・バズーカ	250
す	スーパーリアル麻雀PⅥ	255
	スーパーリアル麻雀PⅤ	30
	スーパールリアル麻雀グラフィティ	118
	水滸演武	55
	水滸演武～風雲再起～	205
	スチームギア★マッシュ	78
	ストライカーズ1945	275
	ストリートファイターⅡ ムービー	196
	ストリートファイターZERO	157
	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	56
す	スナッチャー	217
せ	～制服伝説～プリティファイターX	35
	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	94
	SEGA AGES VOL.1／宿題がタントアール	258
	SEGA AGES VOL.2／スペースハリアー（ミッションスティック同梱／ソフト単体）	296
	セガラリー・チャンピオンシップ	150
	「占都物語」その1	99
	戦略将棋	110
そ	ソード&ソーサリー	261
	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	53
	ソニックウィングス スペシャル	285
	ZORKⅠ	198
た	タイトーチェイスH.Q. プラスS.C.I.	316
	タイタンウォーズ	239
	ただいま惑星開拓中／	102
	TAMA	5
	誕生（デビューS）	277
	DARKSEED	40
	ダイダロス	18
	大牌爺（DAITORIDE）	282
	大冒険 セントエルモスの奇跡	238
	ダライアスⅡ	266
	ダライアス外伝	132
ち	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	131
	超兄貴～究極…男の逆襲～	228
つ	痛快／スロットシューティング	271
て	テーマパーク	144
	提督の決断Ⅱ	173
	鉄球～TRUE PINBALL～	235
	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	57
	天地無用／ 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	81
	天地無用／ 魅御理温泉湯けむりの旅	165
	Dの食卓	47
	デイトナUSA	21
	デカスリート	287
	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	36
	デス クリムゾン	310
	デススロットル 隔絶都市からの脱出	290
	DEATH MASK	169
	出たなツインビーヤッホー／ DELUXE PACK	75
	Defcon 5	263
	DX人生ゲーム	136
	でろ～んでろでろ	159
と	THOR～精霊王紀伝～	241
	峠KING THE SPIRITS	104
	闘神伝S	119
	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～	252
	ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～	91
	ときめきメモリアル～forever with you～（デラックス版／スペシャル版）	297
	同級生 if	312
	ドラえもん のび太と復活の星	201
	ドラゴンフォース	213
	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	265
	ドラゴンボールZ 真武闘伝	109
	首領蜂（ドンパチ）	245
な	NiGHTS（ナイツ）（セガマルチコントローラー同梱／ソフト単体）	284
	NIGHTRUTH―Explanation of the Paranormal―#01 "闇の扉"	315
	ナイトストライカーS	272
	七つの秘館	232
に	2度あることはサンドアール	231
	NINKU―忍空―～強気な奴等の大激突／～	164
ね	熱血親子	45
の	野々村病院の人々	240
	信長の野望・天翔記	72
	信長の野望リターンズ	223
	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	108
は	ハイオクタン	209
	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単体）	176
	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	267
	ハットトリックヒーローS	128
	ハングオンGP'95	97
	犯行写真～縛られた少女たちの見たものは?～	270
	バーチャコップ（銃同梱／ソフト単体）	117
	バーチャファイター	1
	バーチャファイター2	122
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	125
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	185
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～	85
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	160
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	186
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	86
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	106
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	105
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	126
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	161
	バーチャファイターキッズ	300
	バーチャファイター リミックス	41
	バーチャフォトスタジオ	229
	バーチャルオープンテニス	96
	バーチャルカジノ	200
	バーチャルバレーボール	44
は	バーチャレーシング セガサターン	146
	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	124
	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	103
	爆れつハンター	243
	BUG／ ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	127
	バトルモンスターズ	33
	パズルボブル2X	299
	ぱっぱらぱおーん	116
	パンツァードラグーン	16
	パンツァードラグーン ツヴァイ	204
ひ	美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック	248
	必殺／	280
	必殺パチンココレクション	156
	日焼けの思い出+艦くり GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	130
	ビクトリーゴール	9
	ビクトリーゴール'96	214
	ビッグ一撃／ パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	269
	BIG HURTベースボール	305
	PDウルトラマンリンク	166
	ピンボールグラフィティ	291
ふ	ファーザー・クリスマス	129
	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	63
	フィッシング甲子園	202
	FIFAサッカー'96	195
	FEDA・リメイク／～エンブレム・オブ・ジャスティス～	256
	ブラックファイアー	148
	ブルーシード～奇稲田秘録伝～	37
	ブルー・シカゴ・ブルース	70
	Break Thru／	71
	ブレインバトルQ	197
	ぷよぷよ通	93
	プラドルDISK Vol.1 木下優	303
	プリンセスメーカー2	92
	プレイボーイカラオケVol.1	320
	プレイボーイカラオケVol.2	321
	プロ麻雀 極S	153
へ	平成天才バカボン すすめ／バカボンズ	39
	PEBBLE BEACH GOLF LINKS～スタドラーに挑戦～	11
ほ	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	77
	北斗の拳	147
	ホラーツアー	222
	Body Special 264	306
	ポポイっとへべれけ	15
ま	麻雀海岸物語～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	52
	麻雀鬼流島	17
	麻雀狂時代 コギャル放課後編	154
	麻雀狂時代 Cebu Island'96	298
	麻雀天使エンジェルリップス	225
	麻雀悟空・天竺	4
	麻雀同級生Special（プレミアムパック／ソフト単品）	219
	麻雀ハイパーリアクションR	190
	毎日替わるクイズ番組／クイズ365	199
	My Best Friends～st.アンドリュー女学園編～	207
	マジカルドロップ	138
	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	319
	魔法騎士レイアース	61
	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	69
	松方弘樹のワールドフィッシング	162
	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	84
み	MYST	2
め	メタルファイター♥MIKU	74
	メタルブラック	259
	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	187
も	モータルコンバットⅡ完全版	227
	燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	115
ゆ	ゆみみみっくすREMIX	46
ら	ライズ オブ ザ ロボット2	274
	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	260
	RAMPO	12
り	リグロード サーガ	43
	リターン・トゥ・ゾーク	163
	料理の鉄人～キッチンスタジアムツアー～	179
	リンクル・リバー・ストーリー	194
る	ルパン三世 THE MASTER FILE	218
れ	Race Drivin'	51
	RAY MAN レイマンよ／エレクトーンを教え／	107
	レイヤーセクション	66
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	308
	レボリューションX	251
ろ	ロードラッシュ	302
	ロードランナー レジェンドリターンズ	189
	ロジックパズル レインボータウン	180
	ロックマンX3	246
	ROBO・PIT（ロボ・ピット）	167
わ	ワールド アドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	68
	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	191
	WORLDCUP GOLF～IN ハイアット ドラドビーチ～	224
	ワールドヒーローズパーフェクト	311
	WIPE OUT（ワイプアウト）	292
	湾岸デッドヒート	139
	WanChai Connection	3

スケジュール表の見方

【ジャンル】**ACT**…アクション／**RPG**…ロールプレイング／**SHT**…シューティング／**ADV**…アドベンチャー／**SLG**…シミュレーション／**SPT**…スポーツ／**RAC**…レース／**PUZ**…パズル／**TAB**…テーブル／**A・RPG**…アクションロールプレイング／**QIZ**…クイズ／**EDU**…エデュテイメント／**MOV**…インタラクティブムービー／**ETC**…その他
【対応機器】**ハンドル**…レーシングコントローラー／**マウス**…シャトルマウス／**マルチ**…マルチターミナル6／**アナログ**…アナログミッションスティック／**ケーブル**…対戦ケーブル／**マルコン**…セガマルチコントローラー
【年齢制限など】**18推**…18歳以上推奨／**X**…X指定／②、③などは2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

SEGASATURN セガサターン

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
8月	23日	3D Lemmings	6,800円	イマジニア	PUZ	
	23日	ジャパン スーパー バス クラシック'96	6,800円	ナグザット	SPT	
	23日	駿才―競馬データSTABLE―	8,800円	ナグザット	ETC	
	23日	本格プロ麻雀 徹萬SPECIAL	5,800円	ナグザット	TAB	
	23日	特捜機動隊ジェイスワット	5,800円	バンプレスト	A・SHT	
	23日	トーナメント・リーダー	5,800円	ビクターエンタテインメント	SPT	
	30日	ファイティングバイパーズ	6,800円	セガ	格闘ACT	
	30日	イエローブリックロード	5,800円	アクレイムジャパン	ADV	
	30日	エイリアン トリロジー	5,800円	アクレイムジャパン	SHT	
	30日	STRIKER'96	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	5,800円	カプコン	PUZ	
	30日	ダークセイバー	5,800円	クライマックス	A・RPG	
	30日	オリンピックサッカー	5,800円	ココナッツジャパンエンターテイメント	SPT	
	30日	プラドルDISC Vol.2 内山美紀	3,000円	SADA SOFT	ETC	
	30日	テトリスプラス	5,800円	ジャレコ	PUZ	
	30日	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	6,800円	パック・イン・ビデオ	RAC	ムービーカード
9月	6日	ハートビートスクランブル	6,800円	イマジニア	ADV	
	6日	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	5,800円	カプコン	ACT	
	6日	鋼鉄霊域(スティールダム)	5,800円	テクノソフト	SHT	ケーブル
	6日	鋼鉄霊域(スティールダム)(ケーブル同梱パック)	6,800円	テクノソフト	SHT	ケーブル
	13日	ウルトラマン図鑑	6,800円	講談社	ETC	ムービーカード
	13日	ポリスノーツ	6,800円	コナミ	ADV	③
	13日	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	5,800円	サミー工業	PUZ	
	13日	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ 麻雀編	5,800円	SharRock	TAB	18推
	13日	ラングリッサーIII(スペシャルパッケージ)	6,200円	メサイヤ	SLG&RPG	
	14日	ストリートファイターZERO 2	5,800円	カプコン	格闘ACT	
	20日	SEGA AGES／アウトラン	3,800円	セガ	RAC	ハンドル、マルコ
	20日	スターファイター3000	6,800円	イマジニア	SHT	
	20日	リアルバウト餓狼伝説(RAM同梱)	8,800円	SNK	格闘ACT	RAM
	20日	Destruction Derby(デストラクションダービー)	5,800円	ソフトバンク	RAC&ACT	
	27日	サクラ大戦(ソフト単品)	6,800円	セガ	ADV	②、マウス
	27日	サクラ大戦(特別限定版)	8,800円	セガ	ADV	②、マウス
	27日	SEGA AGES／アフターバーナーII	3,800円	セガ	SHT	アナログ、マルコン
	27日	マジカルドロップ 2	5,800円	セガ	PUZ	
	27日	グッドアイランドカフェ・飯島愛	5,000円	インナーブレイン	ETC	
	27日	南の島にブタがいた ルーカスの大冒険	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	PUZ+ACT	
	27日	三國志V	9,800円	光栄	SLG	
	27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	5,800円	コナミ	PUZ	
	27日	ホーンテッドカジノ	7,900円	ソシエッタ代官山	TAB	③、X
	27日	闘神伝URA	5,800円	タカラ	格闘ACT	
	27日	サンダーフォース ゴールドパック 1	4,800円	テクノソフト	SHT	
	27日	actua SOCCER	5,800円	ナグザット	SPT	
	27日	平和パチンコ総進撃	7,800円	ナグザット	ETC	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
9月	27日	麻雀四姉妹 若草物語	8,800円	ナグザット	TAB	X
	27日	奥寺康彦の世界をめざせ/サッカーキッズ(入門編)	4,800円	富士通パレックス	ETC	マウス
	27日	ギャルズパニックSS	6,800円	毎日コミュニケーションズ	A・PUZ	
	27日	エターナル・メロディ	未定	メディアワークス	SLG	
	下旬	女子高生の放課後....ぷくんパ	4,980円	アテナ	PUZ	
	下旬	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	3,000円	SADA SOFT	ETC	
	下旬	Turf Wind'96～武豊 競走馬育成ゲーム	6,800円	ジャレコ	SLG	
	下旬	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	4,800円	バンダイ	SHT	
	下旬	伝説のオウガバトル	未定	リバーヒルソフト	S・RPG	
	未定	IRON MAN／XO	5,800円	アクレイムジャパン	ACT	
	未定	出世麻雀 大接待	5,800円	キングレコード	TAB	
	未定	アースワームジム 2	5,800円	タカラ	ACT	
	未定	炎の15種目 アトランタオリンピック	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	SPT	マルチ
10月	4日	カオス コントロール リミックス	4,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	マウス、銃
	4日	アンジェリークSpecialプレミアムBox	8,800円	光栄	SLG	
	4日	ウイニングポスト2 プログラム'96	6,800円	光栄	SLG	マウス
	4日	麻雀大会II Special	6,800円	光栄	TAB	
	10日	バップブリーダー	5,800円	サイ・メイト	SLG	
	11日	☆ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	6,800円	ゲームアーツ	TAB	
	18日	Jewels of Oracle オラクルの宝石	5,980円	サンソフト	PUZ	マウス
	25日	シェルショック	5,800円	EAV	SHT	
	25日	マスターオブモンスターズ ネオ・ジェネレーションズ	6,800円	東芝EMI	SLG	
	25日	ズープ	4,800円	メディアクエスト	A・PUZ	
	下旬	プラドルDISC Vol.4 コスプレクイーン	3,000円	SADA SOFT	ETC	
	未定	Mighty Hits	5,800円	アルトロン	SHT	銃
	未定	3Dウルトラピンボール	5,800円	シエラ・パイオニア	TAB	
	未定	サンダーフォース ゴールドパック 2	4,800円	テクノソフト	SHT	
	未定	怪盗セイント・テール	6,800円	トミー	ADV	
	未定	actua GOLF	5,800円	ナグザット	SPT	
	未定	TRY RUSH DEPPY	5,800円	日本クリエイト	ACT	
	未定	BATSUGUN	5,800円	バンプレスト	SHT	
	未定	リグロード サーガ 2	未定	セガ	S・RPG	
	未定	ブレインデッド13	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	ETC	
	未定	東京立身出世伝(仮称)	未定	ナグザット	ADV	
	未定	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	未定	ビデオシステム	TAB	
11月	1日	LULU	4,800円	セガ	ETC	マウス
	1日	セクシーパロディウス	4,800円	コナミ	SHT	
	22日	AQUAZONEオプションディスク Vol.1(仮称)	2,000円	セガ	SLG	
	22日	AQUAZONEオプションディスク Vol.2(仮称)	2,000円	セガ	SLG	
	22日	AQUAZONEオプションディスク Vol.2(仮称)	2,000円	セガ	SLG	
	22日	AQUAZONEオプションディスク Vol.4(仮称)	2,000円	セガ	SLG	
	22日	AQUAZONEオプションディスク Vol.5(仮称)	2,000円	セガ	SLG	
	29日	西暦1999 ファラオの復活	5,800円	BMGビクター／ロボトミー	ACT	
	上旬	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	5,800円	データイースト	ADV	
	下旬	プラドルDISC Vol.5 レースクイーン	3,000円	SADA SOFT	ETC	
	下旬	対局将棋 極II	6,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	下旬	★ファンキー・ファンタジー	5,800円	吉本興業	S・RPG	
	下旬	★ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	5,800円	吉本興業	格闘ACT	
	未定	SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル	4,800円	セガ	QIZ	
	未定	ビクトリーゴール ワールドワイドエディション	5,800円	セガ	SPT	マルチ
	未定	ぱにっくちゃん	6,800円	イマジニア	ADV	
	未定	FIST	6,800円	イマジニア	格闘ACT	
	未定	メルティランサー～銀河少女警察2086～	7,800円	イマジニア	SLG	
	未定	WORMS	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SLG	
	未定	★皇龍三國演義	5,800円	エクシング	SLG	
	未定	マジックカーペット	5,800円	EAV	SHT	
	未定	真髄対局囲碁 碁仙人	8,900円	J・ウィング	TAB	
	未定	DX日本特急旅行ゲーム	5,800円	タカラ	TAB	
	未定	風水先生	5,800円	HAMLET(博報堂)	SLG	
	未定	TETRIS S	5,800円	BPS	PUZ	
	未定	大運動会	5,800円	インクリメントP	SLG	
	未定	美少女戦士セーラームーンSuperS～Various Emotion～	未定	エンジェル	格闘ACT	
	未定	ステークス ウィナー	未定	ザウルス	ACT	
	未定	心霊呪殺師 太郎丸	未定	タイムワーナーインタラクティブ	ACT	
	未定	月下の棋士～王竜戦～	未定	バンプレスト	TAB	マウス
	未定	重装機兵レイノス 2	未定	メサイヤ	ACT	
	未定	タクティクス オウガ	未定	リバーヒルソフト	S・RPG	
12月	6日	DIARY(仮称)	未定	ダズ／ネクサスインターラクト	SLG	
	未定	ドラゴンマスターシルク	6,800円	データムポリスター	RPG	
	未定	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～(仮称)	6,800円	バンダイビジュアル	ETC	
	未定	3Dベースボール	5,800円	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	SPT	
	未定	エネミー・ゼロ	6,800円	WARP	MOV	④
	未定	太平洋の嵐 2	未定	イマジニア	SLG	
	未定	Jリーグサッカー(仮称)	未定	エポック社	SPT	マルチ

【追加速報／】カプコンから「スーパーパズルファイターII X」の移植が決定(発売日、価格未定)／ 続報に注目!!

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
秋	未定	拡張RAMカートリッジ	5,800円	セガ	周辺	
	未定	LUNAR SILVER STAR STORY	6,800円	角川書店	RPG	
	未定	スーパーパンコレクション	5,800円	カプコン	PUZ	
	未定	太閤立志伝Ⅱ	7,800円	光栄	SLG	
	未定	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス(仮称)	未定	セガ	RAC	モデム ハンドル
	未定	ワールドシリーズベースボールⅡ(仮称)	未定	セガ	SPT	モデム
	未定	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	未定	SNK	格闘ACT	
	未定	デジタルピンボール ネクロノミコン(仮称)	未定	KAZE	ETC	
	未定	エアーズアドベンチャー	未定	ゲームスタジオ	RPG	
	未定	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	未定	ジャレコ	ACT	
	未定	ファンタステップ	未定	ジャレコ	ADV	マウス
	未定	テクモJリーグサッカー(仮称)	未定	テクモ	SPT	
	未定	FARADOON～THE LEND of DRAGON CASTLE～	未定	パイオニアLDC	A・RPG	
	未定	アポなし ぎゃるず お・り・ん・ぽ・す♥	未定	ヒューマン	SLG	
	未定	紫炎龍	未定	童	SHT	
冬	未定	ロックマン8(仮称)	未定	カプコン	ACT	
	未定	三國志リターンズ	6,800円	光栄	SLG	
	未定	銀河英雄伝説	未定	徳間書店	SLG	
	未定	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	未定	バンダイ	SHT	
年末	未定	バトルバ	未定	日本ビクター	RAC	
	未定	ウルトラマン 光の巨人伝説	未定	バンダイ	格闘ACT	専用ROM
	未定	STREET RACER DELUXE	未定	UBIソフト	RAC	
	未定	RAYMAN 2	未定	UBIソフト	ACT	
'96年	未定	RENSA―恋鎖―限定版	8,800円	シグナルライト	PUZ	
	未定	RENSA―恋鎖―通常版	5,800円	シグナルライト	PUZ	
	未定	デイトナUSA～Circuit Edition	未定	セガ	RAC	モデム ハンドル
	未定	電脳戦機バーチャロン	未定	セガ	対戦ACT	モデム
	未定	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	未定	SNK	RPG	RAM
	未定	エンジェル グラフィティ(仮称)	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	
	未定	MOTO-X(仮称)	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	RAC	
	未定	実況おしゃべりパロディウス～forever with me～	未定	コナミ	SHT	
	未定	コットン2	未定	サクセス	SHT	
	未定	NIGHTRUTH"Maria"	未定	ソネット・コンピュータエンタテインメント	ADV	18推
	未定	★ハイパーデュエル	未定	テクノソフト	SHT	
	未定	★ブラストウィンド	未定	テクノソフト	SHT	
'97年1月	未定	ミニ四駆(仮称)	未定	メディアクエスト	S・RAC	
2月	未定	麻雀青天井(仮称)	未定	毎日コミュニケーションズ	SPT	
	未定	★HERC' ADVENTURES	5,800円	BPS	RPG	
3月	未定	ボディーバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	5,800円	メディアクエスト	ACT	
春	未定	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	6,800円	グラムス	SLG+RPG	
	未定	デザエモン	未定	アテナ	SHT	
	未定	ゲーム天国	未定	ジャレコ	SHT	
	未定	未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編	未定	NETYOU	SLG	
	未定	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	未定	バンダイ	SHT	
	未定	ファイロ&クロード(仮称)	未定	BMGビクター/インタラクティブスタジオ	ACT	
	未定	レガシー・オブ・ケイン(仮称)	未定	BMGビクター/クリスタル・ダイナミクス	RPG	
	未定	グランド セフト オート(仮称)	未定	BMGビクター/DMA	RAC	
	未定	スパイダー(仮称)	未定	BMGビクター/ボススタジオ	ACT	
	未定	クロック/(仮称)	未定	メディアクエスト	A・ADV	
	未定	リアルサウンド(仮称)	未定	WARP	ETC	②
'97年	未定	★BAROQUE	未定	スティング	RPG	
	未定	★シルエットミラージュ	未定	トレジャー	ACT	
	未定	ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT	
	未定	タンク(仮称)	未定	BMGビクター/UMS	ACT	
発売日未定	未定	★ウルフファング・SS 空牙2001	5,800円	エクシング	A・SHT	
	未定	卒業S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	モンスターメーカー～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	オーバードライビンGTR	5,800円	EAV	RAC	
	未定	上海 Great Moments	6,500円	サンソフト	PUZ	マウス
	未定	開運/ なんでも鑑定団	4,800円	テレビ東京	ETC	
	未定	続ぐっすんおよよ	5,800円	バンプレスト	A・PUZ	
	未定	SS JOYPAD AI	4,680円	ビック東海	周辺	
	未定	CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)	5,800円	ビック東海	格闘ACT	
	未定	X JAPAN Virtual Shock	002	未定	セガ	ETC
	未定	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント(仮称)	未定	セガ	SHT	銃
	未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	バーチャコップ2	未定	セガ	SHT	銃
	未定	ファンタジーアース(仮称)	未定	セガ	RPG	
	未定	パチンコ倶楽部	未定	アイ・エス・シィ	TAB	
	未定	囲碁	未定	アスキー	TAB	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
発売日未定	未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
	未定	戦国ブレード	未定	アトラス	SHT	
	未定	TFX	未定	イマジニア	SLG	
	未定	イレブンス アワー	未定	ヴァージンインタラクティブ	ADV	マウス
	未定	NHL パワープレイ'96	未定	ヴァージンインタラクティブ	SPT	
	未定	グリッド ランナー	未定	ヴァージンインタラクティブ	ACT	
	未定	スポット(仮称)	未定	ヴァージンインタラクティブ	ACT	
	未定	ハイパー3D ピンボール	未定	ヴァージンインタラクティブ	TAB	
	未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	未定	SNK	格闘ACT	RAM
	未定	テニス(仮称)	未定	エス・ピー・エス	SPT	
	未定	センチメンタル グラフティ	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定	同級生2	未定	NECインターチャネル	ADV+SLG	18推、マウス
	未定	下級生	未定	エルフ	ETC	
	未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	未定	
	未定	神罰 人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	★スレイヤーズ	未定	角川書店	S・RPG	
	未定	サイバーボッツ	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	マーヴル スーパーヒーローズ	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	ロックマンX4	未定	カプコン	ACT	
	未定	★グランディア	未定	ゲームアーツ	RPG	
	未定	だいな♥あいらん 予告編	未定	ゲームアーツ	ADV	
	未定	だいな♥あいらん	未定	ゲームアーツ	ADV	
	未定	★LUNAR ETERNAL BLUE	未定	ゲームアーツ	RPG	
	未定	バーチャパーク'THE FISH'	未定	光栄	ETC	
	未定	実践パチスロ必勝法/4	未定	サミー工業	ETC	
	未定	フォトジェニック	未定	サンソフト	SLG	
	未定	わくわく7	未定	サンソフト	ACT	
	未定	ぷるるん/シェイプUPガール(仮称)	未定	J・ウィング	ETC	
	未定	現代大戦略 Strikes(仮称)	未定	システムソフト	SLG	
	未定	★魔法学園LUNAR/	未定	スタジオ アレックス	RPG	
	未定	ARENA(仮称)	未定	ソフトバンク	RPG	
	未定	ULTIMATE MORTAL KOMBAT	未定	ソフトバンク	格闘ACT	
	未定	シミュレーション ズー(仮称)	未定	ソフトバンク	SLG	
	未定	★DOOM	未定	ソフトバンク	A・SHT	
	未定	東京SHADOW	未定	タイトー	MOV	
	未定	MVPベースボール(仮称)	未定	データイースト	SPT	
	未定	My Dream～オンエアーが待てなくて～	未定	日本クリエイト	SLG	
	未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301 SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
	未定	テラクレスタ3D(仮称)	未定	日本物産	SHT	
	未定	VR麻雀(仮称)	未定	日本物産	TAB	
	未定	大江戸ルネッサンス	未定	パック・イン・ビデオ	SLG	
	未定	はいぱぁセキュリティーズS	未定	パック・イン・ビデオ	SLG	
	未定	銀河お嬢様伝説ユナSS(仮称)	未定	ハドソン	SLG	
	未定	銀河お嬢様伝説ユナ1 REMIX	未定	ハドソン	ADV	
	未定	天外魔境 第四の黙示録	未定	ハドソン	RPG	②
	未定	ユナハイブリット画集	未定	ハドソン	ETC	
	未定	GRANDRED	未定	バンプレスト	SLG	
	未定	ロボット混戦RPG(仮称)	未定	バンプレスト	RPG	
	未定	スワッグマン	未定	ビクターエンタテインメント	A・PUZ	
	未定	ダンジョンマスター(仮称)	未定	ビクターエンタテインメント	RPG	
	未定	TOMB RIDERS(トゥームレイダース)	未定	ビクターエンタテインメント	A・ADV	
	未定	ノバストーム	未定	ビクターエンタテインメント	SHT	
	未定	MARICA～真実の世界～	未定	ビクターエンタテインメント	RPG	
	未定	ファイヤープロレスリングS 6 MEN SCRAMBLE	未定	ヒューマン	SPT	
	未定	エレベーターアクションリターンズ	未定	ビング	A・SHT	
	未定	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	未定	メディアリング	RAC+RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイⅠブルーエボリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイⅡ魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイⅢミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

サタマガ編集部チェック！

サターン周辺の気になる情報をチェックする、おなじみ"サタマガ編集部チェック/"さて、このサタマガの発売日、8月23日は、東京有明のビッグサイトで東京ゲームショウがまさに開催中。今回のサタマガに載せた、新しい話題作の数々は、ゲームショウ会場で、存分に見れるはずだから、夏休みの最後を新作ゲーム体験で飾ってみるのもいいんじゃないかな。次号のサタマガでは、「電脳戦機バーチャロン」や「デイトナUSA Circuit Edition」など、ショウ当日の注目作の続報をバッチリ紹介予定だ。もちろん、今回サターン周辺に飛び出してきたRPG関連タイトルの続報も、逐一やっていく予定だぞ。ちなみに、某S社では、某S氏と某M氏の共作により、某有名ゲームの大作RPGが胎動中との噂も……。

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1)回答が5の場合	(例2)回答が08の場合	(例3)回答が15の場合	(例4)回答が1の場合
よい例	5	08	15	1
悪い例	5	8	15	7

複数回答の設問の場合、すべて使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01　07　15

1 性別　男性　1　女性　2

2 年齢

※実数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業

01 小学生
02 中学生
03 高校・高専生
04 大学・大学院生
05 短大・専門学校生
06 予備校生
07 事務職
08 営業・販売職
09 専門・技術職
10 管理職
11 自営業
12 公務員
13 アルバイト
14 無職
15 主婦
16 その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。

※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？　（8冊まで）

01 ファミ通
02 ファミ通 BROS.
03 GAME WALKER
04 Vジャンプ
05 ゲームオン！
06 電撃王
07 じゅげむ
08 LOGIN
09 覇王マガジン
10 ゲーメスト
11 サターンファン
12 グレートセガサターンZ
13 サターンスーパー
14 TECH サターン通信
15 電撃セガEX
16 Hyperセガサターン
17 サターン通信
18 セガサターンマガジンのみ

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。

01 よい
02 ふつう
03 よくない
04 その他（具体的に要望を）

7 東京ゲームショウには行きましたか？

01 行った
02 （時間的理由で）行けなかった
03 （地理的理由で）行けなかった
04 関心がなかった

8 表1の今号の記事で内容が面白かった（よかった）ものを8つまであげてください。

9 表1の今号の記事で内容が面白くない（悪かった）ものを8つまであげてください。

10 表2からもっているハードをあげてください。　（8つまで）

11 表2から購入予定のハードをあげてください。　（8つまで）

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

01 データステーション
02 セガサターン読者レース
03 特報 電脳戦機バーチャロン
04 特報 デイトナUSA Circuit Edition
05 特報 セガラリー・チャンピオンシップ・プラス
06 特報 サクラ大戦
07 発売直前大特集 ALL ABOUT ファイティングバイパーズ
08 特報 ストリートファイターZERO2
09 特報 エネミー・ゼロ
10 特報 ワールドヒーローズパーフェクト
11 特報 リグロード サーガ2
12 特報 バーチャコップ2
13 特報 ナイツ
14 特報 セクシーパロディウス
15 特報 ラングリッサーⅢ
16 特報 銀河お嬢様伝説ユナ
17 特報 ファンタステップ
18 特報 マスターオブモンスターズ
19 Readers' STATION
20 セガプレス
21 池袋サラのバーチャクラッシュ
22 セガサターンソフトデータバンク
23 SECRET TECHNIC FILE '96
24 NEW RELEASE TITLE
25 START UP GDNET Grandia
26 START UP GDNET だいな♥あいらん
27 START UP GDNET ぎゅわんぶらあ自己中心派
28 START UP GDNET LUNAR ETERNAL BLUE
29 START UP GDNET 魔法学園LUNAR！
30 START UP GDNET スレイヤーズ！
31 START UP GDNET クインテッド
32 START UP GDNET スティング
33 START UP GDNET トレジャー
34 START UP GDNET 日本アートメディア
35 START UP GDNET ネバーランドカンパニー
36 START UP GDNET CRI
37 START UP GDNET ビッツラボラトリー
38 機動戦士ガンダム外伝Ⅰ
39 リアルバウト餓狼伝説
40 ウイニングポスト プログラム'96
41 ポリスノーツ
42 ジャパン・スーパーバスクラシック'96
43 本格プロ麻雀徹萬SPECIAL
44 アーサーとアスタロトの謎魔界村
45 特捜機動隊ジェイスワット
46 テトリスプラス
47 南の島にブタがいた ルーカスの大冒険
48 エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳
49 ときめきメモリアル
50 サターンボンバーマン
51 デ・ラ・ゲームウェア
52 Just Meet ELF
53 レッドカンパニー西の市通り！！
54 AM1研だいなまいと！
55 Dr.ワタリの電脳戦機バーチャロン講座
56 AM3研Rush！！
57 AM2研Express Neo
58 セガサターンソフトレビュー
59 次世代裏技リーグ

表2　ハードリスト

01 セガサターン、Vサターン
02 ハイサターン
03 メガドライブ（ワンダーメガを含む）
04 スーパー32X
05 プレイステーション
06 3DO（REAL、TRY）
07 M2（3DO64bit機）
08 PC-FX
09 スーパーファミコン
10 PCエンジンシリーズ
11 NEO・GEO（CDを含む）
12 ゲームギア
13 NINTENDO64
14 パソコン
15 ムービーカード（ビデオCDデコーダ）
16 フォトCDオペレーター
17 電子ブックオペレーター
18 セガマルチコントローラー
19 レーシングコントローラー
20 バーチャガン
21 アナログミッションスティック
22 ワイアレスパッド
23 新型バーチャスティック
24 バーチャスティックプロ
25 セガサターンモデムセット

表3　ソフトリスト

001 アーサーとアスタロトの謎魔界村
002 アースワームジム2
003 AQUAZONEオプションディスク
004 actua GOLF
005 actua SOCCER
006 アポなし ぎゃるず お・り・ん・ぽ・す♥
007 ULTIMATE MORTALKOMBAT
008 イレブンス アワー
009 ウイニングポスト2 プログラム'96
010 ウルトラマン 光の巨人伝説
011 ウルフファング・SS 空牙2001
012 エアーズアドベンチャー
013 エイリアン トリロジー
014 エターナル・メロディ
015 エネミー・ゼロ
016 エンジェルパラダイス Vol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii
017 開運！ なんでも鑑定団
018 怪盗セイント・テール
019 カオス コントロール リミックス
020 下級生
021 ガーディアンフォース
022 機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー
023 ギャルズパニックSS
024 ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYOMAHJONGLAND
025 銀河お嬢様伝説ユナSS（仮称）
026 クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～
027 グランディア
028 月下の棋士～王竜戦～
029 現代大戦略 Strikes（仮称）
030 皇龍三國演義
031 コットン2
032 サイバーボッツ
033 サクラ大戦
034 サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
035 三國志Ⅴ
036 三國志リターンズ
037 サンダーフォース ゴールドパック
038 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
039 紫炎龍
040 上海 Great Moments
041 出世麻雀 大接待
042 駿才―競馬データSTABLE―
043 シルエットミラージュ
044 真説サムライスピリッツ武士道烈伝
045 心霊呪殺師 太郎丸
046 実況おしゃべりパロディウス～forever with me～
047 実践パチスロ必勝法／4
048 ジャパン スーパー バス クラシック'96
049 重装機兵レイノス2
050 Jewels of Oracle オラクルの宝石
051 女子高生の放課後…ぷくんパ
052 鋼鉄霊域（スティールダム）
053 ストリートファイターZERO2
054 3D Lemmings
055 スレイヤーズ
056 SEGA AGES／アウトラン
057 SEGA AGES／アフターバーナーⅡ
058 SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル
059 セガラリー・チャンピオンシップ・プラス（仮称）
060 セクシーパロディウス
061 戦国ブレード
062 センチメンタル グラフティ
063 卒業S
064 ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）
065 続ぐっすんおよよ
066 対局将棋 極Ⅱ
067 太閤立志伝Ⅱ
068 太平洋の嵐2
069 タクティクス オウガ
070 探偵神宮寺三郎～未完のルポ～
071 ダークセイバー
072 ダービースタリオン（仮称）
073 DIARY（仮称）
074 大運動会
075 だいな♥あいらん
076 ダンジョンマスター（仮称）
077 超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～（仮称）
078 TETRIS S
079 テトリスプラス
080 天外魔境 第四の黙示録
081 天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～
082 デイトナUSA～CircuitEdition
083 デザエモン
084 デジタルピンボール ネクロノミコン（仮称）
085 Destruction Derby（デストラクションダービー）
086 伝説のオウガバトル
087 電脳戦機バーチャロン
088 トーナメント・リーダー
089 東京SHADOW
090 東京立身出世伝（仮称）
091 闘神伝URA
092 ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
093 特捜機動隊ジェイスワット
094 TRY RUSH DEPPY
095 DOOM
096 同級生2
097 ドラゴンナイト
098 ドラゴンマスターシルク
099 NIGHTRUTH Maria
100 忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖
101 HERC'S ADVENTURES
102 ハートビートスクランブル
103 はいぱぁセキュリティーズS
104 バーチャコップ2
105 バッブブリーダー
106 BATSUGUN
107 BAROQUE
108 ビクトリーゴール ワールドワイドエディション
109 美少女戦士セーラームーンSuperS～Various Emotion～
110 ファイティングバイパーズ
111 ファイヤープロレスリングS6 MENSCRAMBLE
112 ファンタステップ
113 FIST
114 フォトジェニック
115 ホーンテッドカジノ
116 本格プロ麻雀 徹萬SPECIAL
117 本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀THE われめ DE ポン
118 ポリスノーツ
119 麻雀大会Ⅱ Special
120 麻雀四姉妹 若草物語
121 マーヴル スーパーヒーローズ
122 My Dream～オンエアーが待てなくて～
123 マジカルドロップ2
124 マスターオブモンスターズ ネオ・ジェネレーションズ
125 MARICA～真実の世界～
126 めざせ アイドル★スター！！ 夏色メモリーズ 麻雀編
127 メルティランサー～銀河少女警察2086～
128 ユナハイブリット画集
129 ラングリッサーⅢ（スペシャルパッケージ）
130 リアルサウンド（仮称）
131 リアルバウト餓狼伝説
132 リグロード サーガ2
133 LUNAR SILVER STAR STORY
134 RAYMAN2
135 RENSA―恋鎖―
136 ロックマン×4
137 ロックマン8（仮称）
138 ロボット混戦RPG（仮称）
139 WORMS
140 ワールドシリーズベースボールⅡ（仮称）
141 湾岸デッドヒート+リアルアレンジ

GAME ARTS ••••••••••P152
ONION EGG •••••••••P174
Quintet •••••••••••••P176
STING ••••••••••••••P178
TREASURE ••••••••••••181
JAPAN ART MEDIA •••••P184
NEVERLAND •••••••••P185
CRI •••••••••••••••P186
Bits Laboratory •••••••P187

特集 有力ソフトメーカー大結集！

GAME DESIGNERS NETWORK

オリジナルRPG超大作「グランディア」発表！ さらにRPG作品など、一挙公開!!

サターンと言えば、やはりアーケードの移植大作が中心でオリジナルソフトに目立ったものが少ない！ 特にＲＰＧやシミュレーションなどじっくり楽しめるゲームが少ない。なんてお嘆きのユーザーも多いことと思う。そんな欲求不満を吹き飛ばしてくれそうなBIG NEWSが飛び込んだ。'96東京ゲームショウで発表された、GAME DESINERS NETWORK(略してGDNET)の発足がそれだ。GDNETとは、一言で言えばゲームソフト開発会社それぞれが、技術面、人材面、マーケティング、そして経営面に渡って協力支援していくネットワーク。そのメンバーは、ゲームアーツ、トレジャー、クインテットをはじめとする筋金入りのクリエイター集団全９社だ。GDNETの各作品は、これまでサターンの弱点であったRPGやサターンオリジナルゲームが目白押し。いやがうえにも期待が膨らむ。そこで今回は、GDNETのクリエイター達に焦点を当てながら各社の各タイトルを紹介していこう。今まさにサターンに新しいムーブメントが起こりつつあることを感じてもらえるはずだ。

設立メンバーが明かす 誕生の理由

サターンユーザーにはおなじみのゲーム アーツ、トレジャーなど実力のある制作会社９社が結集し、質の高いソフトの提供を目的としたGDNETが誕生した。その理由と、今後の展開を、中心メンバーの３人に語っていただく。

宮路　私達のような小規模な開発会社は、それぞれの個性を非常に発揮しやすい環境を持っているんですが、昨今のゲーム業界は、大容量化にともなってかなり高度な技術と、そしてマンパワーが必要になってきてるんですね。言い換えると、ソフト１本を制作するには、大手ソフトメーカーなみの技術開発力と資金が常時必要だということなんです。それで、なんとか小さな会社の良い面を生かしつつ、問題を解決できないだろうかと考えたのが、１つのきっかけになったんです。吸収とか合併だと個性が失われてしまうから、自分達は小さな会社のままで、グループという形を作った。それがこのGDNETなんです。中核をなすESP（エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング）という会社があり、ここが黒子の役割をするわけです。

ハリウッドなんかでは、１億ドルとか100億円くらいかかるタイトルがざらですよね。もう、エンターテイメントはお金がかかるのが宿命じゃないかなと。それで、その映画製作をする場合、まず最初に企画があって、それに対して資金が集まるんですね。出資してもらう対象も方法もさまざまなのですが、ゲーム制作でそういう組合せをコーディネートするのがESPの１つの仕事なんです。例えば銀行やベンチャーキャピタルに出資してもらう場合もあれば、映画を一緒に製作する契約を結ぶことで映画配給会社から、ゲームそのものの制作資金を少し調達することもある。そうやって資金を調達して、自分達の作品を作る。そういうコーディネーションというのは、個々の会社ではなかなかできないんですよ。

編集部　橋本さんや前川さんは、このアイデアに賛同されたわけですね。

橋本　私達はこれまで、いわゆるメーカーさんとお付き合いさせてもらって、OEMという形でずっとやっていた。ただ、CD-ROMの時代になりますと、やはり映像とか音楽制作の金額っていうのがどんどん跳ね上がってますから。でも、制作を依頼する側もそう簡単に開発費を投入できるわけではない。従来の大手メーカーが制作会社に開発費を支払って自社ブランドのタイトルを揃えるという形は、徐々に行き詰まっているんだと思います。今回のお話は、そんな状況を打開する１つの方法だと思って、参加させてもらいました。GDNETが先陣を切ったわけですが、こうした形でゲーム制作の仕組みはどんどん変わっていくでしょう。

前川　せっかくいいメンバーが揃って、いいものを作ろうという気持ちがあっても、何かの制約で開発自体が制限されるのはつまらないことですよね。クリエイター主体の制作というのはトレジャー設立当時からの考えですが、まだ思うようにいかないので、このGDNETはそれをさらに一歩進めることになるため、大賛成でした。

編集部　発売元メーカーの反応は？

宮路　もちろん、GDNETのことはすべてお話して、了承していただいています。非常に歓迎しているところもありますね。

編集部　実際、GDNETとしての作品はどう変わっていくのでしょうか。

宮路　それは、今回の特集の中で、「フロンティア」を含め、発表した作品を見ていただければ、格段に違ってくることがおわかりいただけると思います。１つ言えるのは、作品って気持ちの部分もすごく重要なんですよ。皆、俺達の作品なんだという思いで制作できる。

前川　制作規模の問題だけじゃないんですね。いくら力を入れて作っても、自分達には何の版権も残らないというのでは、クリエイターとしては面白くないですよ。そうなると、勢いがなくなってしまいます。それに、名前を出すことによって、自分達が作品に責任を持つことになる。名前出さないというのは、ある種無責任なんですよね。へんな作品を作ったら、「あんなモノ作ったくせに偉そうなこと言うなよ」ってずっと言われる。そういうリスクもきっちり背負う覚悟が必要になってくる。

宮路　当然だと思うんですよね。ゲームだけがなぜかクリエーターが隠れていて、誰が作ったのかわからなくなってる。ヘンですよね。映画な

ESPって何？　設立の背景

CSKベンチャーキャピタル社による総合プロデュース会社

上のインタビューでも語られているように、ゲーム アーツの宮路社長はかねてより「世界に通用する日本発のエンターテイメント産業を育てるためには、米ハリウッドを手本としたソフトウェアに対する投資システムやプロデュースシステムの設立が急務」と考えていた。それが、「日本の次世代の産業を担う若手経営者を育成したい」というCSKグループの大川功代表の強い思いと合致し、新会社が設立されることとなった。

この株式会社エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング（ESP）は、CSKグループ（CSKベンチャーキャピタルなど）とゲーム アーツやトレジャーなどが出資し、ゲームソフト制作の総合プロデュースを行う。具体的には、参加会社のゲームソフト制作に関わる企画開発を参考に個別のゲームタイトルを評価した上で、タイトル・ファイナンス（作品そのものへの融資）による開発資金の支援、技術支援、人材支援、及び各タイトルの製造・販売からプロモーションまでをも含む総合プロデュースを手がけるというもの。初年度で10～15タイトルに対して総額10億円のタイトル・ファイナンスを予定しており、すでに各社と計７タイトルの契約を済ませている。

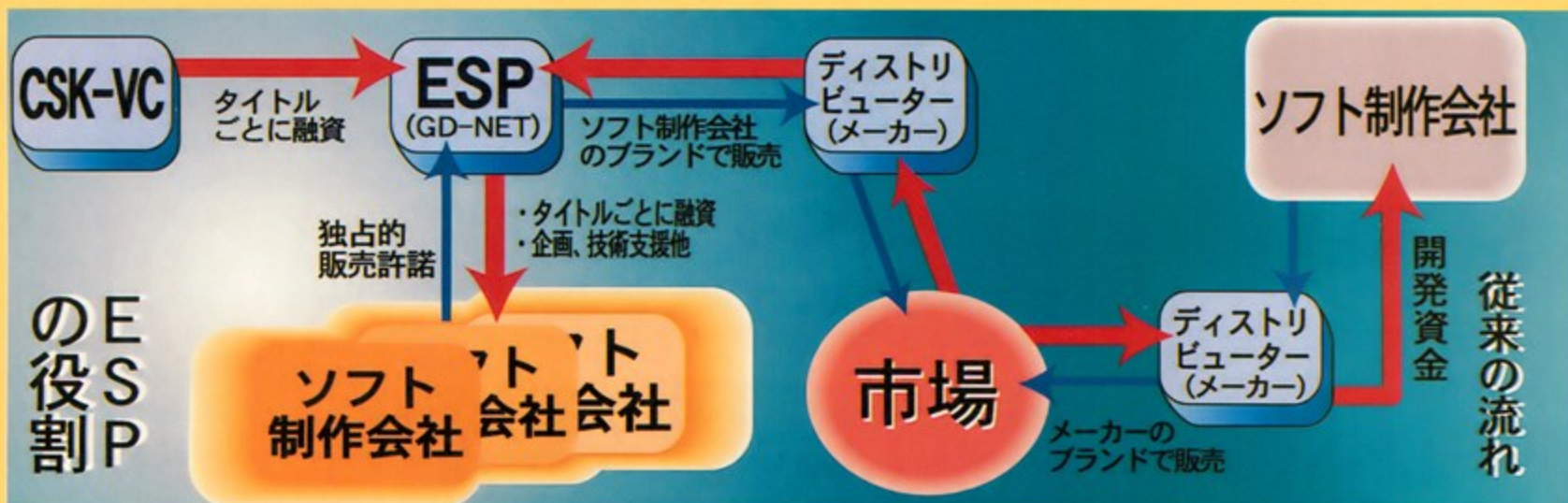
従来、資金力のあまりないソフト制作会社は、ディストリビューター（通常は大手のメーカー）の委託を受ける形でソフトを制作している（いわゆる外注）。この場合、制作費は発注サイドの予算枠に影響され、また内容や制作期間にも制限を加えられることが少なくない。

ESPはGDNET参加ソフトメーカーのタイトルに対して融資を行うため、各メーカーはオリジナル企画を自社ブランドとして制作ができる。また、ディストリビューターも、これまでの自社の予算だけで制作するタイトル以上に、より確実に売れる大型タイトルの販売を手掛けられることになる。発売ラインナップが充実し、ユーザーにも恩恵があることは言うまでもない。

(株)ESP代表取締役／(株)ゲーム アーツ代表取締役
宮路洋一
GA代表として数々の大作でセガファンを魅了。GDNETの発起人。

(株)トレジャー代表取締役
前川正人
大手メーカーから独立し、クリエイター重視の制作会社設立。

(株)クインテット 代表取締役
橋本昌哉
「天地創造」などを制作した実力派制作会社の代表。

んかで、作った人の名前が出てこないってことないもの。
橋本　変なもの出せないよね（笑）。
編集部　でも、制作者の顔や名前を出すと引き抜かれると、大手のメーカーさんはいいますけど。
宮路　GDNETの参加メーカーなんてそんなに規模が大きくないんで、引き抜くっていったら会社ごと吸収しろよっていう世界ですよ（笑）。でも、我々のところに集まってるクリエイターの連中は、お金で動いているわけではなくて、それぞれの会社にいること自体が誇りになっちゃってるんでね。いい作品を作りたい。それだけで集まってくれてるんです。「作らせてもらえるなら給料はいらない。マクドナルドでバイトします」って直談判に来たヤツもいましたからね。お金だけで動いちゃう人って、二流なんですよ。知的刺激のあるところに、優秀な人間は集まってくると思ってますから、それで引き抜かれるのだったら、会社に魅力がないわけですから、しょうがない。
編集部　GDNET内での人的交流というものもあるのですか？
宮路　開発は単に資金だけではなくて、人脈も重要なんです。それは国内に止まらず、アメリカやヨーロッパ、それに台湾などで活躍している各社と、それぞれがパイプ持っていますから、そういうところをお互いに紹介し合って、作品の質を高める。まさにクリエイターのネットワークですね。実際、ゲームという部分ではノウハウを持っていても、映像や音楽での質も上げようと思えば、各分野に対して、もう一歩世界を広げないとメジャーになれない。
前川　それから、今までツール1個、開発するにしても、各社バラバラに作っていたんですが、ネットワークという言葉だけでなく、実際にネットを組んで共通で使えるものも融通しあったり、「バグ」などの情報交換とかをしながら、クオリティの向上に役立てていくことも始めますね。
宮路　みんなが同じところで引っ掛かって、作業が遅れるなんてバカらしいでしょ。今の複雑化したハードを使いこなすには、大変なんですよ。もちろん、各社の特徴を生み出すキーのテクノロジーは簡単に交換しませんよ。互いにライバルであるという側面も持たせて磨きあうわけです。今後は、さらにいろいろな人に支援していただきたいと思っています。このグループだけに止まっていても無理です。メーカーさん、流通さん、そしてユーザーさんの協力をいただいて、クオリティの高いソフトを提供していく。そういう仕組みを作っていきたいですね。

背景すべてがリアルタイムポリゴン！高度な技術が生んだ新感覚の3DRPG

●ゲーム アーツ●97年春発売予定
●価格未定●3D・RPG
●1人プレイのみ●CD-ROM2枚組

いったい何が起きているのか瞬時にわからなかった。キャラを中心に回転する背景、自由に変化する視点、超緻密なキャラパターン、そして行けども行けども読み込みのない巨大な立体マップ。それらはすべてにおいて今までのPPGとは明らかに一線を画していた。こんな隠し玉があったとは……／

「グランディア」――高い技術力を誇るゲーム アーツが総力を結集し開発を進めてきた超大作RPGが今ヴェールを脱いだのだ／

一見、アクションRPGに見える画面すべての背景は3Dリアルタイムポリゴンで作成。かつて体験し得なかった広がりを持つ現実的空間がモニター上に現れる。ゲームの基本は誰にでもプレイできるオーソドックスなコマンドタイプのRPGだ。しかしポリゴンならではの自由度の高さを存分に味わえるシステムを実現しているのだ。アニメーションで描かれたキャラ達はおよそ想像しうる行動はすべて行い、そのうえ物に触れればいちいちリアクションを返すのだから驚かされる。そして信じられないほど美しいビジュアルシーン……。これらはポリゴンを「ただのポリゴン」で終わらせないための執念と技術革新の産物に他ならない。驚異の技術力と手間暇を惜しまない職人気質の融合が、次世代機という一言では語れないゲームを誕生させたのだ!!

Presented by GAME ARTS

驚異の3D RPGがついにヴェールを脱いだ！

宮路　武氏（ゲーム アーツ）と木村　卓氏（リンクス）、そしてトム・マイヤーズ氏（スカイウォーカーサウンド）

この3者が手を組んだ！

グランディアは、開発に携わっている顔ぶれももの凄い。まず、全面的に指揮を取るのはゲームデザイナー兼プログラマーの宮路　武氏。彼の技術力は「ガングリフォン」その他のゲームでも証明ずみ。どんなハードであれその性能を十二分に引き出し超一級のゲームを作り上げられる高い技術力を持っている。むろん「グランディア」も、彼の技術力があったからこそ誕生したものだ。そしてCGムービーを担当しているのが日本CG界の重鎮、木村卓氏。あの日本一のCG制作会社リンクスのトップアーチストであり、CMや映画にも引っ張りだこの実力者。左の画面も彼の作品だ。

そしてSE(音響)は、世界ナンバー１の音響制作集団・スカイウォーカーサウンド社が担当している。今回「グランディア」を担当するトム・マイヤーズ氏は、その中でも１、２を争う実力派、米アカデミー賞も４回授賞している。

この３者が手を組んだことだけでも相当凄いことだが、この他にも有数のアーチストおよびクリエイターが開発に携わっている。　キャラクターデザインを担当する草彅琢仁氏は角川書店のコミック「上海丐人賊」でコアなファンに絶大な支持を得ている漫画家兼イラストレーターだ。そして作画や演出面では劇場映画を中心に活躍するアニメーター・本谷利明氏が携わり、数千枚におよぶキャラパターンを演出している。また世界設定デザインは各方面で活躍中のマルチクリエイター・小林治氏が参加、その独特のセンスで特異な村や巨大な軍施設、遺跡などをデザインしている。

ゲーム アーツ 開発部１課とは

高度な技術を誇るゲーム アーツ。その中でも開発部１課は技術面を強く押し出した作品を手がけている。アーツ技術の要と言っても過言ではない。10年以上も前からポリゴンを研究し続け、マシンパワーを越えるポリゴン技術を駆使した作品を発表し続けている。「ガングリフォン」を作ったのもこの開発部１課なのだ。

サターンの「ガングリフォン」とメガCDの「シルフィード」。どちらも開発部１課チームの作品。

宮路　武氏

彼に組めないプログラムはないのではないかと思えるほどの圧倒的な技術力を持つ。常に斬新さを求め作品に込めることを生きがいとするゲーム職人だ。

木村　卓氏

日本一と言っても過言でないCGアーチスト。作品の１例として日産のCM「全車エアバッグ」やTBS「ニュース23」のオープニングなどがある。

トム・マイヤーズ氏

世界トップレベルの音響制作者。「ミッション：インポッシブル」「ターミネーター2」など数多くのハリウッド作品を手がけている。

キャラクター

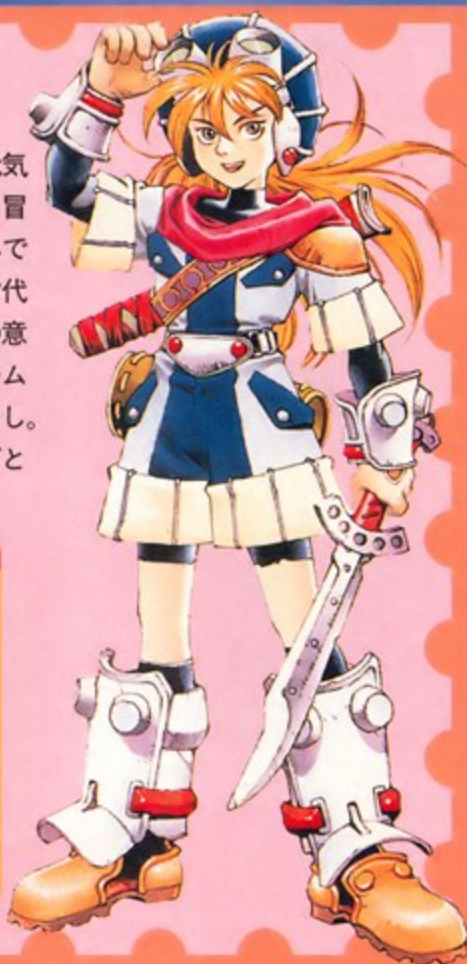
ジャスティン

14歳。身長155cm、体重47kg。元気で単純、行動力のある熱血少年。冒険時代も一段落し蒸気産業が盛んであるこの時代において、いまだ古代エンジュール文明に憧れ冒険への意欲を燃やしている。旧大陸のパームの街で料理店を営む母と2人暮らし。やはり冒険家だった亡き父の形見〝精霊石〟を事あるごと眺めるのが趣味。猪突猛進的なところが玉にキズ。

表情パターン

ちょっと生意気ですましてるっぽいが、これが彼の普段の顔らしい。

意表を突かれて驚くジャスティン。「えっ!?」って声が聞こえてきそう。

やんちゃなイタズラっ子の面が覗く笑顔。どう見てもガキ大将って感じ。

15歳。身長160cm、体重47kg(聞かれると42kgと答える)。新大陸のニューパームの町に住み冒険者協会に所属する少女。経験豊富でその実力は協会内一である。したがって駆けだし冒険家ジャスティンとは雲泥の差だ。明るく活発で美少女とくれば当然皆の人気者。ジャスティンは新大陸に向かう渡航船上で彼女と出会うことになる。

表情パターン

普段顔のフィーナ。ちょっとお姉さんっぽいけど、どこから見ても美少女。

屈託のない笑顔のフィーナ。この笑顔のとりこになった人は数知れず。

あきれ顔か、はたまた説教顔か。このちょっと小憎らしいところも魅力。

スー

8歳。身長120cm、体重28kg。ジャスティンの隣に住む幼馴染み。両親と死別したため、おじ夫婦によって育てられている。ジャスティンを慕いあとをついて回るが、本人は保護者のつもりらしく、ちょっとおしゃまで口うるさい。ジャスティンの父が昔旅先で見つけてきた不思議な生物・プーイをいつも頭の上に乗せている。このペット、言葉は理解しても返事はぷうぷう鳴くだけだ。

表情パターン

大きな目が印象的なスー。ちょっとおしゃまだが、まだあどけない顔だ。

キュートな笑顔でウィンク! そばかすが愛らしさを増している。

ジャスティンに説教でもしてるのか、ちょっと保護者ぶった彼女の表情。

ミューレン

23歳。身長180cm、体重70kg。超美形で切れ者の軍人。バール将軍の息子だが父の行動に不満があるようだ。ジャスティンとはサルト遺跡で出会う、ライバル的存在だ。

背景を3Dポリゴンにした最大の理由は、キャラクターに立体感を持たせるため。3Dフィールドをいきいきと動き回るキャラ達は、設定からして元気者ばかりだ。ここでは主役級のキャラ達に焦点を当ててみよう。

フィーナ

15歳。身長160cm、体重47kg。ミューレンの副官で軍でも特殊な立場にある少女。優しく物静かで兵達に慕われる。ミューレンとともにサルト遺跡でジャスティンと出会う。

リーン

GAME ARTS STAFF INTERVIEW

宮路　我々がRPGを作ろうと企画が立てた時に、最初に思ったことは今までのRPGは、どうしてもキャラ＝カーソルみたいなイメージが強くてカーソルが笑っている、カーソルが泣いているっといった感じがあったんです。だからもっとライブな形、舞台演劇みたいにキャラを動かしてRPGを作れればと。そういうところから制作に入りました。いままでのRPGは、シナリオその他で盛り上げても、キャラへの感情移入度そのものは低かったのではと思うんです。「このキャラ好きだな」っていうところまで行ききれない。確かに昔の影とかを引きずっているなどの設定はありますが、人間味については何も表現されていない……。

高橋　ええ、キャラの名前もプレイヤー入力じゃないですしね。逆に言うと、どこまでキャラの個性を出せるかなんです。今までのRPGで僕が一番気に入らなかったのは「この話ってこいつが主人公じゃなくても成り立つじゃん」といった点だったんです。そうじゃなくて主人公が冒険を志して、いろんな人と出会うからこういう話になるんだと。だから今回はキャラの出会いを大切にしていますし、全員個性が強いんです。初めて会った時には話が通じなかったり、いきなり主人公がのされたり(笑)。

宮路　仲間になるプロセスってわりとどのゲームも一言で済ませたりしてますよね。「ともに戦おう」とかポリシーでね。でも今回の主人公はポリシーもあまりないただの冒険好きの少年なんです。

高橋　だから「グランディア」では「ともに戦おう」といった目的云々だけじゃなくて、個性と個性が「一緒に歩こう」って響き合わないと歩いてくれないんですよ。

ゲーム アーツ 取締役開発部部長 宮路 武さん

16年前からゲーム制作のプロとして活躍。その技術力は世界でもトップレベルである。

ゲーム アーツ 開発部主任 高橋 秀信さん

圧倒的技術を誇るゲーム アーツの開発部主任。開発部1課作品の映像を統括している。

街の人々の設定画も

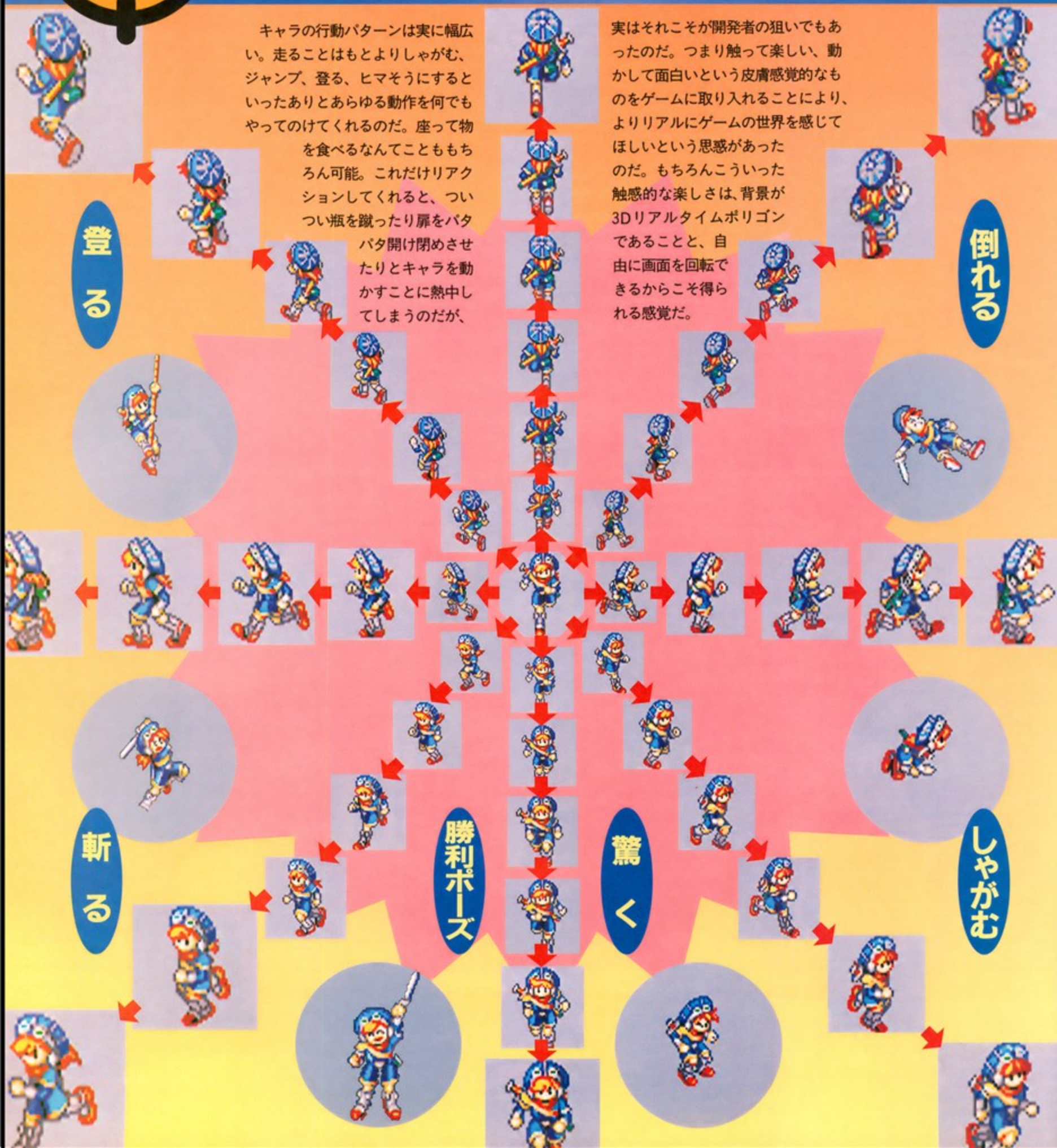
当たり前だが街の人々はジャスティン達のためにいるわけではない。ちゃんとそれぞれの生活を営み、ジャスティン達同様走ったり歩いたりいろいろな行動をとっている。フラグ立て用でなく生活する人々。それだけに街の人々にもちゃんと設定画が用意されているのだ。

キャラクターデザインは草彅琢仁氏

草彅氏はボードゲーム「ソードワールド」などのイラストや角川書店の漫画「上海丐人賊」を描かれている方だ。本人コメント「表現手段としてのゲームの可能性に大きな期待を抱いています。既製の形式に留まらず多様なクリエイティビティ、感性を伝達する新たなメディアに進化できるはずです。今回はそのための大いなるアプローチです」

キャラクターパター

キャラの行動パターンは実に幅広い。走ることはもとよりしゃがむ、ジャンプ、登る、ヒマそうにするといったありとあらゆる動作を何でもやってのけてくれるのだ。座って物を食べるなんてことももちろん可能。これだけリアクションしてくれると、ついつい瓶を蹴ったり扉をパタパタ開け閉めさせたりとキャラを動かすことに熱中してしまうのだが、実はそれこそが開発者の狙いでもあったのだ。つまり触って楽しい、動かして面白いという皮膚感覚的なものをゲームに取り入れることにより、よりリアルにゲームの世界を感じてほしいという思惑があったのだ。もちろんこういった触感的な楽しさは、背景が3Dリアルタイムポリゴンであることと、自由に画面を回転できるからこそ得られる感覚だ。

ン

ポリゴンの背景と融合させることで暖かさと躍動感を持ったアニメーションキャラクター。しかしこのパターン作成は口で言うほど生やさしい作業ではなかった。現にここまで2年の歳月を費やしているという。

キャラクター達はいろいろな動作で8方向に移動が可能、もちろん方向転換や行動変化にも即座に対応してくれる。確かにこれだけの行動ができるRPGは存在しない。だがしかし、冒頭でも話したようにこれらキャラパターンはすべてアニメーションで描かれている。つまりすべてが〝手描き〟ということだ！ 例えばキャラを走らせるにしても8方向分の動画アニメーションが必要になる。これをすべての動作でやらねばならないとしたら、しかも他の動作が加わったり回り込まれたりしたら……。その労力と手間は想像を絶する。事実キャラパターンだけで20000枚、制作期間にして2年を費やしているという。なんとも気の遠くなるような話だ。

しゃがむ

正確にはしゃがみ移動のパターン。しゃがんでいるだけに走る時ほどのスピードはないが、歩伏前進よろしくスリスリ歩く姿が愛らしいではないか。もちろんパーティーを組んだ以後はジャスティン君の行動に習って、皆一様にしゃがみ移動を行う。これはすべての動作においても同様だ。

驚く

物を見たり触ったりした際の驚くパターン。身体を一瞬斜めに倒し元の体制に戻るこの動作は多少オーバーリアクション気味に見えるが、人間、本当に驚いた時にはこんなもんだ。画面を見つつ一緒に驚いてあげよう。

GAME ARTS STAFF INTERVIEW

キャラパターンの整合性を取るのが大変だった

高橋　キャラパターンはもう大変でした。実際の手順としては動画パターンをアニメーターさんに描いてもらって、それをスキャナで取り込んでコンピュータで着彩するんです。でももう2年かかってるもんだから、絵柄が変わってたりするんですよ。それをまたドット絵上で最終チェックをかける。

宮路　困ったことにほとんどの場合8方向のパターンを持っているんですよ。ロープを登る動作も8方向なので、もうどうしていいかわからなくなって。

高橋　普通のアニメ作業に比べて2つの点で大変なんです。例えば歩くパターン。真っ直ぐなら1次元で時間軸にそって描けばいいんですけど、問題なのは歩いている途中で曲がったらどうなる、曲がった時の足の位置は合っているかといったことなんです。曲がった時のパターンと時間軸上のパターンの2次元で整合性が取れる原画が必要になってくるんです。それがまず1点。それと普通アニメだとどの動きも、1度瞬間に見て終わりですけど、ゲームだと同じように歩く動きのパターンでも何時間も見ますから。

宮路　汚いパターンが許されないんですよ。だからもの凄く大変です。優秀な作画の方に頼んでいるんですが、あぁでもないと、もう10回くらいリテイクを出してます。普通じゃ嫌われますよね。この枚数だったら3カ月くらいで終わってるはずなのに、もう2年経ち、しかも終わってません(笑)。

POINT 3

3Dポリゴン背景

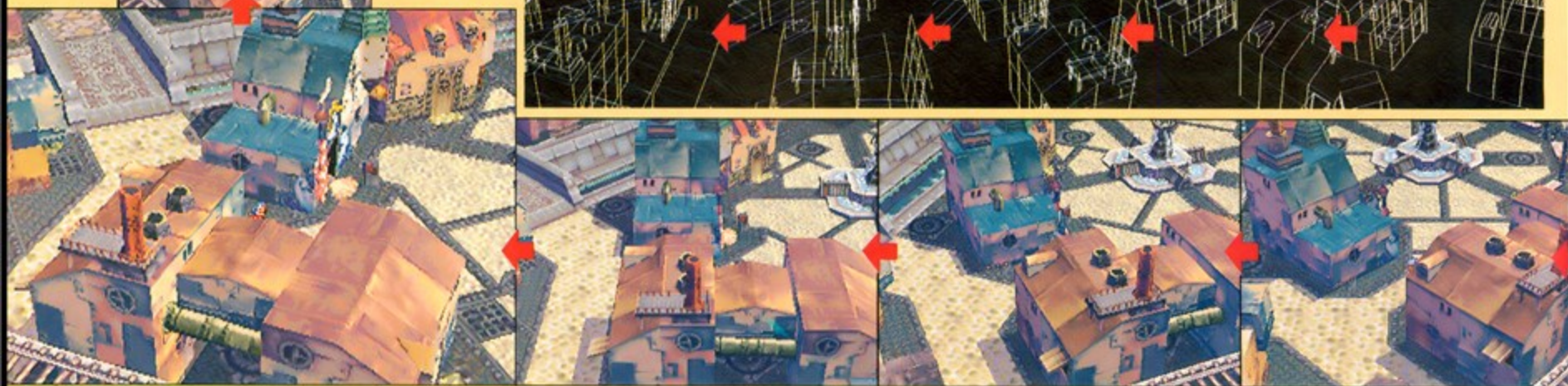
リアルタイム3DCGならではの背景360°

なんといっても驚かされるのが背景だ。すべてがリアルタイムポリゴンで描かれた背景は、ボタン1つで自由に回転させることができる。ということはプレイヤーはお仕着せでない、自分の好きなアングルでプレイを楽しむことができるのだ。そしてまたポリゴンで描かれた背景はプレイヤーに高い自由度を与えてくれる。例えばマップの中で気になった細い路地に入り込んでみたり転がっているアイテムを取ることも思いのままだ。これはポリゴンゆえに物体が立体として存在しているからで、例えばテーブルの上に果物があったとする。普通の2DRPGならこれは1枚絵の中に描かれたドットの集まりにすぎない。しかし、ほとんどのものがポリゴンで描かれた

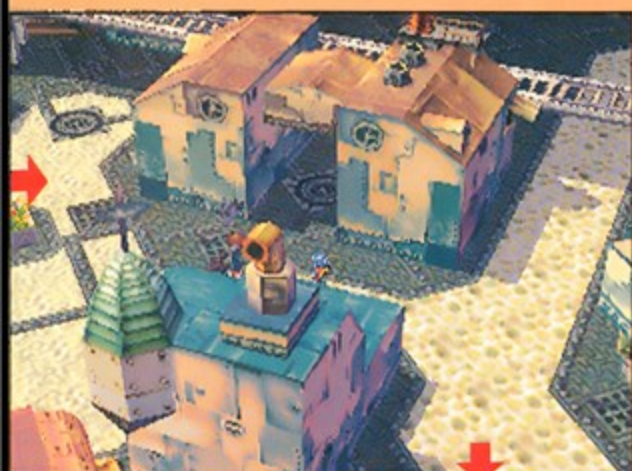
この立体感

キャラをアニメーション、背景はポリゴンで描くことで互いに相乗効果をもたらし立体感を増すゲーム画面。特に背景は建物の質感、陰影など一つ一つを取ってみてもポリゴンの威力を見せつける素晴らしい立体表示だ。

ボタン1つでぐる〜りと動く!

何度も言うが背景はフルポリゴン&テクスチャーマッピングで作られている。が、ゲーム観に合わせるためにわざわざ手描き風に味付けしたことで、中にはまだ「これは3DCGじゃない」と疑ってかかる人もいるかもしれない。そこでワイヤーフレーム表示も並べて紹介しよう。同じ位置、角度で建物のワイヤーが表示されているのがおわかりだろう。いかにもポリゴンポリゴンした冷たい感じのグラフィックは、むしろ簡単に作れるひと昔前のテクニックであることを重ねて強調しておきたい! しかもリアルタイム3DCGであるからボタン1つで風景を回転させることもできてしまうのだ。キャラ中心に回転する風景、これは新しい感覚を呼び覚ますぞ!

すべてリアルタイムポリゴンで作成された贅沢な背景。一見斜め見下ろしの2Dに見えるが、ふんだんにテクスチャーを張り込み手描き風にアレンジし画面に暖かさを与える。3Dならではの演出も盛りだくさん！

回転を見よー!!

「グランディア」では、部屋の中の物や路上のビンまでも3Dの物体として配置されているのだ。物に触って楽しいという〝感覚に直に訴える〟ということ、それが意外な楽しみを与えてくれる！

右回りで全面移動

回転画面は16枚で表示されているが、実際のゲーム中でも回転は16段階で行われる。ボタン1回で22・5度の視点変化を行うわけだ。今回は街の一角で360度表示をしてみた。建物や影などが矛盾なく表示されているのがおわかりだろう。

拡大縮小も思いのまま8通りに

こちらは左画面のワイヤーフレーム版だ。見ての通りだんだんと街に接近していく様子がわかる。拡大縮小もボタン1つで思いのままなのだ。

もちろんポリゴンだから左右回転だけでなく、上下の視点移動もボタン1つでOKだ。こちらは8段階で設定され、好きな高さでプレイすることができる。当然ながら画面崩れやチラつき感はまったくないので、まさに快適だ。高いところから遠くまで見渡しつつプレイするもよし、低い位置でキャラ視点ライクに楽しむもよしといったところだろう。そうそう、余談だが連続で拡大していくと、空から降りてくるような気分が味わえるぞ。

アイテムだってもう逃がさない

ここまで見てきてリアルタイムフルポリゴンゆえの自由度の高さがわかってもらえたと思う。だが、このフルポリゴンは快適なプレイ環境をお届けするとともに、もう1つ大きな利点があるのだ。それは拡大や回転を使って別の角度から同じ場所を見ることで、見つかりづらい隠しアイテムや宝箱、はたまた隠し通路なんかも発見できてしまうのだ。現実の世界だって前や下からだとわからなくても、後ろや上からだったら見つけられるものとかあるもんね。そうそう、このゲームでは今やRPGでは当たり前の行為である、人の家に勝手に入ってタンスやらタルやらを調べるという、そんな盗人猛々しいマネはできないのだ。そういうシステムのもとアイテムを手に入れるにはやっぱりうまく隠すしかないというわけだね。いたるところでこだわりを見せるゲーム アーツさんのこと、絶対この機能を使って探すものがあるはずだもんね。

世界観

ブレーキレバーの壊れたトロッコはしだいにスピードを増し……。冒険活劇にピッタリのシーンだ。

外洋に開けた港、パーム港。そこに停泊する外輪式渡航船は、年1回のペースで旧大陸と新大陸を結んでいる。

街一番の発明家の家には蒸気時計に蒸気ドライヤーなど、怪しげだが時代を象徴するものがどっさり。

遺跡と産業革命、そして新大陸

ジャスティンの属するパーム文化圏は、旧大陸の中でも最も産業革命が進んでいる。街には蒸気機関車が走り、海には蒸気船が波間を滑る、そんな光景が当たり前の高度成長時代だ。しかし、一方でもう神話と化してしまったエンジュール文明、つまり1万年以上昔の文化の名残である遺跡が点在しているのも事実だ。この大きな落差がジャスティンを冒険へと駆り立てるきっかけとなるのだが、旅先で彼はさらにさまざまな文化に触れることになる。蒸気産業の数倍上をいく技術で構成された軍の施設、かと思えば時代から置き去りにされたかのような未文化の土地……。なぜこんなことが起きるのか。少年の違和感はそのまま豊かな世界観としてゲームに根を下ろしている。

世界背景

主人公の住むパーム文化圏では、120年続いた大航海時代を経て、鉄と蒸気に象徴される産業革命時代へと突入している。それに伴って、少年達の夢も"冒険者"から"蒸気機関士"へと移行していったのも流れからいえば当然のこと。そんな中で未だ冒険に夢追い続けるジャスティンは希有な存在だろう。そして大航海時代によってもたらされたものは"世界の果て"の発見と冒険時代の終焉だと人々は信じている。"世界の果て"には垂直な壁がそびえ立ち、それより先へは行けないというが……。

遺跡

パームの北にあるサルト遺跡。1万年以上も前の文明の跡だ。

古代エンジュール文明は、1万年以上昔に繁栄した文明である。現パーム文明よりはるかに進んでいたと推測されているが、今では朽ち果てた遺跡として人々に知られている。

しかしなぜかパーム周辺のサルト遺跡を最近、軍が掌握し一般人はもとより学者連中も軍の許可なく立ち入れなくなってしまう。遺跡の調査は、軍主導で行われ、情報は今まですべて公開されているというが……。

朽ちかけた巨大な建造物。これら遺跡の中にはまだ謎が多そうなのだが……。

パーム港

旧大陸、東の果ての窓口であるパームの港。蒸気船が港を埋め、新大陸への渡航船も年1回出港する。すっかり変貌してしまったが、少し前までは大航海の旅への入り口だった。特に大航海時代の冒険のスポンサーだったジュール財団は、各地の貿易を牛耳り現在に至るまで大きな成長を遂げている。

荷の積み下ろしで活気づくパーム港。現在貿易は蒸気船が主流だ。

軍の施設

パーム文化圏における軍といえばガーライル軍のことを指す。もとはジュール財団の私設軍隊だったが、バール将軍が軍を掌握するようにな

朽ちかけた軍事用の陸橋。使われていればこうはならないはずだが。

主人公の周囲には、この世界を象徴する蒸気産業と過去の遺跡が混在している。この２つのアンバランスが主人公を冒険へと駆り立てたわけだ。そして旅をする中でジャスティンはさらなる異文化と出会うことに。

乗り物も充実

蒸気産業が盛んなこの文化圏では海の交通手段は蒸気船が、大陸内の移動手段は蒸気機関車が占めている。しかし蒸気が主流の時代に全く別の技術を有しているのがガーライル軍だ。その突出した技術で戦車をも造り出している。旅の中ではこれら以外の乗り物もふんだんに用意されているぞ。

小ぶりで風の力によって進む漁船。丸太で浮かせ尾翼で舵を取る型だ。これらはパームとはまた別の文化圏で見られるタイプだ。なぜならパームは蒸気機関が主流だからね。

漁船

戦車

軍所有の戦車。その車体のどこにも蒸気の出所らしきものはない。人々の持てはやす蒸気産業のはるかに上をいく技術力だ。どこからこんな技術を生み出しているのか。

渡航船

蒸気船の中でもひときわ大きいのがこの渡航船だ。新大陸と旧大陸をつなぐ現在唯一の手段で、年１回のみパーム港に停泊する。その積載量もかなりのものだ。もちろんこれら乗り物もポリゴンなので船内での行動も思いのまま。新大陸までは長旅だがちゃんと楽しめるようになっているのだ。

その積載量も以前の比ではない。

港の発展に伴って、働く人々の数も増えているようだ。港を出ていく船から蒸気が立ち登っているのが見える。

った現在はジュール財団とは少し距離を置いている。そこで使用される技術はどうも一般の人知を越えたもののようなのだが……。

ガーライル軍の巨大な軍事基地。一介の私設軍にこうも大きな基地が必要なのか？

GAME ARTS STAFF INTERVIEW

本当の意味でハッピーな冒険活劇が作りたかった

高橋　ベースに流れているのは蒸気機関、産業革命のまっただ中の活気のある街。スチームパンクとも言えるけどダークな雰囲気がなくて、みんな元気で働いてるぜ、だけど飲み屋じゃ愚痴ってるぜみたいなところがある街。そんな街の活気のある少年、走り回っている少年って感じを出したかったんです。

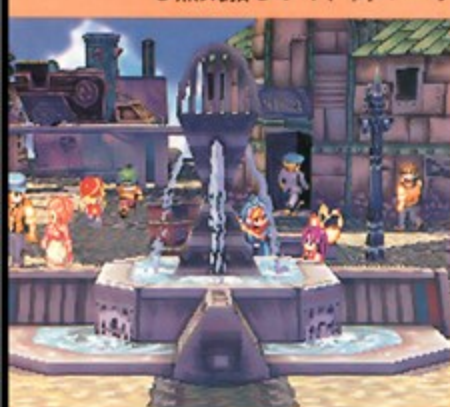
宮路　冒険活劇なんです。主人公の少年をどこまでいきいき描くかということだけに専念しているんですよ。だからビジュアルデモも２本立てで考えています。ゲーム画面を用いた演劇っぽいノリのとCGで起こしたムービー。

高橋　ベースにあるのが演劇の概念なんですけど、3D構造なので視点を好きなように選べるので、空撮のような視点など、かなり映画的なカメラワークになると思うんです。

宮路　ゲーム画面をベースにしたデモは、バンバン、カメラワークを使っていきます。カットの切り替えも完全に映画の技法に乗っ取っています。もうセットを組んだ特撮映画に近いですね。そして、スペクタルシーンはCGムービーで派手にドバッとやろうと思ってます。キャラを活動的にしたのならデカいものもやっぱり派手にね。結局今までのRPGって、派手なはずのデモも地味で死んだ映像じゃないですか。だから今回、活動映画的という部分にすごくこだわっているんです。

POINT 5 シナリオ＆マップ

物語はパームの街から始まる―

主人公の住むパームの街ではいたるところに蒸気産業の成果が現れている。港に停泊する蒸気船しかり、街の一等地を走る蒸気機関車しかり……。そして人々も蒸気産業の恩恵にあずかり、街全体が活気に満ちている状況だ。そんな好景気を反映してか街の作りはとても広く、なんと10×10の100画面で構成されている。これは普通のRPGの街の10倍以上の広さだ。しかも読み込み時間はごくわずか、リアルタイムでレンダリングしているので切り替わりなしで快適にプレイできる。街を一気に駆け抜ける爽快感も味わおう。

工場の建ち並ぶパームの街。そんなパームの駅前の噴水広場はいつでも人々で賑わっている。

パーム駅構内。最新の蒸気機関車に乗り込む乗客達。ちゃんと列をなしているのも芸が細かい。

10×10画面で構成されたパームの街。ワイヤーフレームをもとに作製されているのがわかる。

STORY

ジャスティンはパームに住む14歳の少年。彼はこの産業革命時代にあって、それ以前の大航海時代に憧れる少年だ。いつか新大陸に渡り、古代エンジュール文明の謎を解くことを夢みている。彼は父の形見の"精霊石"を事あるごとに眺め、冒険への夢をはせていた。

そんなある日、彼は博物館の館長からサルト遺跡の見学を勧められた。幼馴染みのスーを伴い、気楽に遺跡へ出向いたジャスティン。だが監視兵の目を盗み"立入禁止"の洞窟に入った時から、運命の輪は大きく周り始めた…。洞窟を歩き回っているうちにジャスティン達は他と違った作りの部屋に出た。そしてその部屋の中央に来た時、ポケットの中の"精霊石"が眩しい光を放ち始めた。そして光の中からジャスティンを新大陸へといざなう声が聞こえてきたのだ！

主人公の住む街は蒸気産業の盛んな旧大陸パームの街。遥かなる古代へのロマンを求め少年は新大陸へと向う。しかし上陸した場所にはすでに移民してきたパームの人々によって開拓が進んでいた。これはいったい…。

旅先で出会う街や村

新大陸を目指して渡航船に乗り込むジャスティンとスー。しかしジャスティンの夢も虚しく、新大陸エレンシアはパーム文化圏からの移民の手によりすでに開拓が進んでいた。どうしても納得のいかない彼は人々の言う〝世界の果て〟へ向かおうと決意をする。が、本当に世界に〝果て〟などあるのだろうか……。

新大陸到着以降の街や村は、やはりどこも個性豊かだ。世界の広さや文化の違いが感じられる街や村は、旅人気分を十分に満足させてくれる。また自然を生かした村も多く、目に鮮やかな緑の木々やたゆとう水面、そしてあくまで自然な写り込みもとても美しい。これもポリゴンだから表現できる美しさだろう。

霧の樹海にひっそりとたたずむ亜人の村。とりあえず村長の家へと向かうジャスティン達だが…。

どうやら海辺の村にたどり着いたらしい。砂浜に停泊する漁船を前に一行は話し合いを始めた。

亜人の集落に転がり込んだはいいが、なにせ言葉が通じない。獣油で灯るランプが優しい光を放っている。

海上に浮かぶ小さな島(?)。何かを探してか、恐る恐るジャスティンが海を覗き込んでみると、そこには……!

花が咲き乱れる不思議な島へと迷い込んだ一行。この奇妙な島で何が起きるか!?

これはパームの街の発明家の家だが、これらの街の雰囲気とは全く違った雑然とした雰囲気だ。

GAME ARTS STAFF INTERVIEW

ゲームに詰まるようなことは構造的に起こらない

高橋　ゲーム中、街にあたるものはだいたい10個ぐらいですね。さらに街に付随してダンジョンが3つぐらいずつ用意されています。

宮路　街が縦10×横10画面の100画面と広いんですよ。普通だとゲームにならないと思うんですがこのゲームは違います。2Dのゲームでは四角単位、ドット単位で動いているからかったるく感じるんです。今までのRPGのようにしらみ潰しに探すって構造ではありません。多少広くても走り回って楽しめます。全部まる読み込みですしね。モノを探すというより、この先に何があったっけ、っていうことのほうが重要になってくるんです。

高橋　自分の居場所をわかりやすくするために目印をいろいろ置いたり、キャラの配置に工夫を凝らしています。それに、お助け機能もありますしね。

宮路　お助け機能は2つ入れる予定なんです。1つは、街には大体80人くらい人がいます。全部話すのは大変なので、今回はイベントのような食事シーン作りました。食事シーンでは宿屋の主人とか自分の仲間が勝手に調べてきた情報を教えてくれるんです。宿屋に入って食事して情報もらい、それからダンジョンといった流れになります。食事シーンで得たアバウトな情報を頼りに自分で探すっていう面白さを重視したんです。もう1つの機能としてレーダー画面のようなもの。人と話す時にすでにその人と話したかどうかがわかるようになっています。

高橋　パーティーへの反応も村全体でしてくれます。例えば村に行くと入り口で1人の村人が歓迎してくれるというのでなく、村全体で歓迎してくれるんですね。事件が起きた時も村人全体の反応を前面に押し出しています。事件とやらなくては進めないことを常に区分けして、辿りやすいシナリオを作っているんです。基本的に街の中で何かを探さなければ先へ進めないってことは構造的にないんです。

POINT 6

ダンジョン&敵キャラ

ダンジョンだって個性豊か

ダンジョンはRPGを形作るうえで非常に重要なファクターだ。確かに新しい街を旅して人々に出会えることもRPGの楽しみの1つだが、緊張感を伴って進んでいくダンジョンは冒険心を十分に満足させてくれる場所だからだ。現在「グランディア」では約30カ所のダンジョンが用意されている。もちろんまだ開発段階なので増減する可能性はあるのだが、1つの街に対してほぼ3つの割合ということになる。もちろん、各街や地方の風土を踏まえて個性豊かに構成されてある。海上であれば幽霊船が登場するし、山岳地帯なら溶岩の流れる洞窟が探検する場所といったぐあいだ。しかもこれらダンジョンも3Dゆえの特徴として、高い場所は高く、溶岩地帯は段差もあり熱くて恐ろしい、といった立体的なリアル感と演出がなされている。ただ迷路を歩き回っているのとは明らかに違う感覚だ。もちろん視覚的な効果だけでなく、3Dを生かしたトラップも用意してあるはず。どんな趣向が凝らされているのかに期待！

敵との戦闘風景。コマンドバトルではあるのだがリアルタイム性を重視している。だから皆一斉に殴りかかったり、殴る直前で敵が逃げてしまったりということも起こるのだ。

突然目の前に戦車登場で驚くジャスティン達。おもちゃ箱のようなダンジョンだ。

敵の合間を縫ってジャンプ台から大きく飛び上がる！　後ろに続くパーティーキャラも一緒に飛ぶのがかわいい。

トロッコダンジョンはインディジョーンズ風。スピード感ある脱出イベント。

ダンジョン内で待ち受けているのがこのトカゲ人間モンスター。異様に長い手や背中のトゲがゲーム画面でも見て取れる。

高い崖だと気をつけていたものの、いきなりの崖崩れ！　落ちる時はやっぱり怖い。

工夫が凝らされたダンジョンや、秀逸な敵キャラとの戦闘もRPGの醍醐味の1つ。ここではその2要素に焦点を当ててみた。そして急遽CGムービーを入手したので、巻末で大紹介だ!!

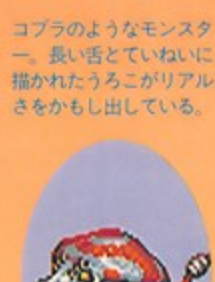
敵キャラのアイデアも秀逸

何度も出会う敵だからこそ、飽きない工夫が必要になってくる。この「グランディア」ではそれを念頭においてか、モンスターの行動パターンにもさまざまに用意されている。ここではいくつか敵キャラを紹介しておこう。

いわゆるお化けタイプのモンスター。分裂したり、大仰に手のひらをかざしたりと忙しい。直接攻撃に対しては強そうだ。

RPGでは欠かせないスライム系も、弾けたり移動したり、はたまた水のようになったりと変化する。水溶質ならではのテカリがリアル。

ヤドカリのようなモンスター。大きく伸びをしたかと思うとヨーヨーのように回転してぶつかってくる。勢いがある分強烈だ。

こちらはゾンビ系。その立ち姿も不気味だが、下半身が崩れたりと不完全なな身体が妙に怖い。

コブラのようなモンスター。長い舌とていねいに描かれたうろこがリアルさをかもし出している。

ニワトリのようだが目とくちばしが怖い。たいして飛ばないだろうがせせこましく動き回りそう。

ガイコツ剣士ですね。バラバラに崩れたりするが、剣を大きく降り下ろす姿はかなり威圧的だ。

四足獣タイプのモンスター。大きく開いた口から覗く歯が痛そう。力と耐久力はありそうだ。

魔法使いのような風貌のモンスター。マントをひるがえして体当たりしたり魔法を唱える。

トカゲ人間。眺めの二股槍を自在に操り、しゃがんだり立ったりと全身を使って攻撃してくる。

CGムービーももの凄いぜ!

急遽入手したCGムービー。その映像は息を飲むほどの出来栄えだ。映画と見紛うほどの美しさがそこにはある。これがリンクスのトップスタッフがかもし出す世界かと驚かされる。美しく立体感のある映像の数々を、ぜひ自分の目で確かめてみてほしい。

この雲竜帆船は!?

謎の建造物が怪しく迫る

鮮やかな赤を強調する映像。中央謎の物体と赤い光。その周囲までもが実物のように非常にリアルだ。

きらめく謎の物体

宙に浮かぶ奇妙な物体。行灯のように灯る光とバックからのライト、そして赤の力が幻想的な風景を表している。

3DCGと優しいキャラの融合

高台の立つ3人と巨大な石柱群。人物がアニメなのに対し、風景はCGで描かれ合成されている。まるでディズニーの劇場映画を見ているようだ。

南の島で、恐竜で、音楽で、うじゃうじゃ………!?

だいな♡あいらん

START UP! GDNET GAME DESIGNERS NETWORK SPECIAL REPORT Part 3

GAME ARTS

竹本ワールド再び 劇場アニメなみのグラフィック!

●ゲーム アーツ●発売日未定●価格未定
●インタラクティブ・コミック
●予告編発売予定(発売日未定)

動画枚数18,000枚以上!?

GD NETの一員、ゲーム アーツが贈る「だいな♡あいらん」。ついにその続報が入った。「だいな」は「ゆみみみっくすREMIX」でおなじみのゲーム アーツが制作するインタラクティブ・コミック。前作にあたる「ゆみみ」はメガCDからの移植ということで、サターンの機能をフル活用できない仕様だったが、今回は違う。アニメもテンポよく、キャラクターの動きも自然になった。そんな〝動き〟を支えているのが膨大な動画枚数。なんと劇場用アニメを作れるほどの枚数なのだ。

背景にバラを背負うあんじぇ。えみりの突っ込みが入ったりして。

大きな恐竜の出現に驚く2人。驚き方にも特徴があるのがわかる?

▲星をバックに野望に燃えるあんじぇ。はたして彼女の野望とは!?
◀双子だけど、ちゃんと違いがある!

おはなしの主人公

現在発表になっているのはこの3人。右のイラストの2人がメインの双子、えみりとあんじぇ。竹本マンガにはお約束の〝ちょっとおっとりしている女の子〟タイプと〝気の強い女の子〟タイプ。もちろん前者がえみり、後者があんじぇだ。上の写真の男の子は水島理論くん。ひそかにえみりがあこがれている。さてどうなることやら。

伊東えみり
明るく元気な14歳。恐竜使いの学校に寄宿して音楽を勉強している。あがり症なので人前で歌うことが苦手なのだ。

伊東あんじぇ
えみりの双子の妹。やはり恐竜使いの学校に寄宿している。ちょっと強引なところがあるけど本当は優しい。

気になるストーリーは発売までおあずけ!…でもちょっとだけ教えましょう!

キーワードは3つ

「だいな♡あいらん」のキーワードは南の島、音楽、恐竜の3つ。どうやら音楽で恐竜を操ることのできるワールドが舞台らしい。恐竜と共存している南の島には恐竜使いの養成学校がある。えみり達は音楽を使って恐竜たちを操る練習をしているのだ。

なお、ひと足先に発売される「だいな♡あいらん予告編」は東京ゲームショウで見ることができる。

えみりが案内してくれる南の島。猫の標識がいっそう"竹本ワールド"を感じさせてくれる!?

えみりたちは様々な楽器から歌まで、ありとあらゆる音楽を勉強する。今日の授業はなにかな?

探検隊が恐竜を発見したことからすべてが始まる。お話の原点ともいえるシーンなのだ。

そして恐竜

学校の庭にも恐竜の子供が、島のあちこちに恐竜がいるようだ。

GAME ARTS STAFF INTERVIEW だいな♡あいらん

少女マンガを読む感覚で小さい子にも遊んでほしい

インタラクティブ・コミック第2弾「だいな♡あいらん」。制作者インタビューでその魅力に迫る!

株式会社ゲーム アーツ 開発部 2課 課長 岡部 博明 氏

株式会社ゲーム アーツ 開発部 2課 主任 石井 一豊 氏

音、声、絵に非常にこだわって制作したソフト

——このゲームの特徴などをお教えください。

岡部「サターンの中でこれだけきれいなアニメをCD1枚で1時間以上も堪能できるのはおそらく「だいな」が初めてだと思いますよ」

石井「CDを1回セットしたらそのままゲームができるっていうのと、その中でなるべくきれいに見せる。ポイントはこの2点ですね。そのためにオリジナルの(画像)圧縮方法を使っています。これだと、情報量が詰めこめるうえに、絵的にきれいに見せられるというメリットがあるんですが、非常に手間がかかるんです(笑)」

——では音に関してお聞きしたいんですが。

石井「今回はゲームアーツ史上初のアフレコです。絵ができていない場合、いくらうまい人でも棒読みになる部分があるんです。そこで、演技を見ながらセリフを当ててもらうことで、情感をつけられるようにしたんです」

岡部「声の面でいえば、今回、歌がメインになるので、歌える声優さんを起用しました。オープニングも声優さんが歌っています」

石井「コンセプトに〝ミュージカル仕立て〟というのがあるんです」

岡部「画像と音楽を同期させるようなこともしっかりやっています」

——「ゆみみ」から進化した点は?

岡部「〝間〟がなくなったことですね。「ゆみみ」でも不満点として多かったので、これは打破しよう、と。あとはどこでもセーブできるようになったことです」

——話の分岐というのは?

石井「「ゆみみ」の比じゃないですよ。もちろんマルチシナリオ、マルチエンディングです」

——「ゆみみ」でもあったんですが、ほかの竹本作品のキャラが出てくる、なんてことは……?

石井「山ほど出てきます(笑)。楽しみにしてください」

——最後に一言お願いします。

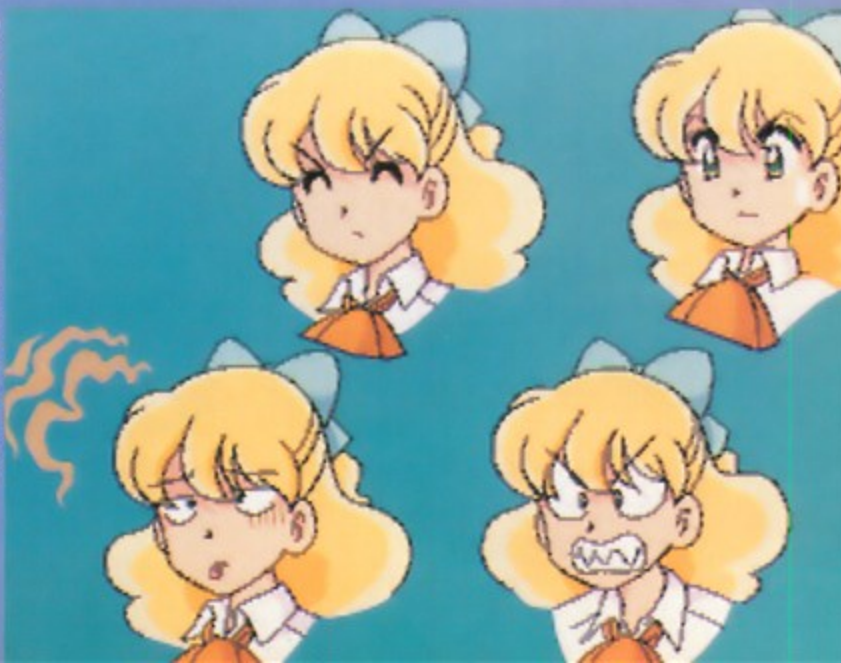
岡部「ちょっとずつシナリオが変化するので、繰り返して遊んでほしいと思います」

石井「少女マンガを読む感覚で遊んでほしいです。小さい子や親子でも遊べますので」

(7月下旬 ゲーム アーツにて)

「だいな♡あいらん」を制作中の開発2課とは?

以前までは「開発3課」だったという2課。「ゆみみ」を出したあと、「だいな」の制作に。2課としてはこの「だいな♡あいらん」が初の作品ということになる。スタッフには、もちろんアニメーションの制作が得意な人が多いとのこと。

「だいな♡あいらん予告編」に入る予定の設定グラフィックの一枚。このほかにもオープニングテーマやアニメーションが見られる。東京ゲームショウで一部が公開予定だ。

GAME ARTS

ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀ゲーム

TOKYO MAHJONGLAND

●10月11日発売予定
●6,800円
●麻雀ゲーム

パソコン、家庭用ゲーム機と様々な機種に移植され、進化してきた「ぎゅわんぶらあ自己中心派」がサターンに登場！　前作のメガCD版よりパワフルになったサターン版を徹底的に紹介するぞ!!

不朽の麻雀ソフト「ぎゅわん自己」がサターンに登場

1作目が発売されて10年にもなるあの麻雀ソフト「ぎゅわんぶらあ自己中心派」が、ついにサターンに移植される。元となるのは基本的にメガCD版と同じ3つのゲームモードが用意されている「ぎゅわん自己」。フリー対戦、ストーリー対戦、デート麻雀アニバーサリーが楽しめる。ただし、ゲーム内容はサターンの32ビット能力をフル活用したもの。麻雀ソフトで一番重要な思考ルーチンもさらに賢くなっている。麻雀好きにはたまらない1本だ！

麻雀を打つ画面は、今までと同じ。わかりやすく見やすい画面だ。

アニメーション　キャラパターン　が豊富！

あがった時や振り込んだときのキャラのリアクションは、前作よりも増えている。

アニメーションはより滑らかになった。キャラの動きも個性的で見ていて楽しいぞ。

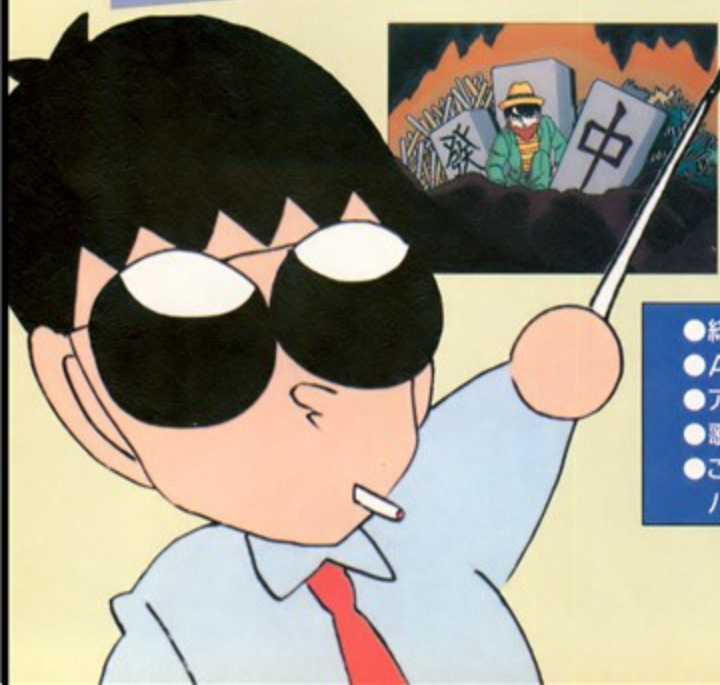
キャラのアクションは、コミックのまんま。声もハマッているぞ！

もらろん豊臣君や明菜ちゃんも登場。片山キャラがゲームを盛り上げる。

サターン版「ぎゅわん自己」はここがすごい！

今度の「ぎゅわん自己」の思考ルーチンはすごい！　この作品の個性的なキャラの性格どおりに、コンピュータ麻雀とは思えないほど多彩な打ち筋を見せてくれる。まだある本作のすごいところは表を見てほしい。

●総勢56人の個性派キャラ
●AIの思考は500パターン以上
●アニメーションが滑らか
●歌がすごい（買って聴いてね）
●ここには書けないようなパロディの数々！

お馴染みのキャラも総出演。コミックや過去の「ぎゅわん自己」を知っている人は懐かしいことだろう。

GAME ARTS STAFF INTERVIEW

サターン版「ぎゅわん自己」は、とにかくこれまでの作品とはひと味違います!

麻雀ゲーム「ぎゅわん自己」がデビューしたのが10年前。なぜ今サターン版「ぎゅわんぶらあ自己中心派」なのか? ゲームアーツの麻雀ゲームを一手に引き受ける開発三課の斉藤氏に話を聞いてみた。

サターンだからできることに挑戦します!

本誌■今回サターンで「ぎゅわん自己」の開発を始められたきっかけを教えてください。

斉藤■「ぎゅわん自己」の特徴っていうのは、豊富なアクション関係です。あとは、キワモノというか……本格派以外の中では、本物らしい打ち筋ですよね。ただし市場的には、麻雀ソフトが氾濫していた、なんというか、これっていうものが決められない状況にあります。そこで我々は初心に帰って、サターン市場で新たに麻雀の市場を再構築していこうかなと思いました。ちょうど私たちが麻雀ソフトを開発し始めてから10年経ったことですし。麻雀ソフト10周年記念として発売しようかと。

本誌■基本的には前作となるメガCD版の移植という位置づけでいいのでしょうか?

斉藤■そうですね。メガCD版の「激闘東京マージャンランド」は、メガCDユーザーに評価していただきまして、麻雀ソフトとしては異例の売り上げを記録したんです。そういったソフトなので、できればサターンでいい形に仕上げてやりたいなと思いまして……。当然、サターンならではの機能を使ってパワーアップをしていますよ。

本誌■やっぱり、登場キャラが増えているのがうれしいですね。

斉藤■総勢56人です。メガCD版より5人増やしました。ホントはもっと増やそうかと思ったんですが……作業的にかなり負担がかかるので。56人すべて人格を持っているので大変です。一人一人AIを持っているんですよ。なんと思考パターンは各キャラごとに、500パターン以上です! あとは、やはり「ぎゅわん自己」は豊富なアニメーションがウリ。他の麻雀ゲームに比べて2倍から3倍のアニメーションパターンを持ってますから。まあ、基本的に趣味なのでいいんですけど(笑)。

本誌■アニメーションのクオリティも上がっているようですが?

斉藤■これはですね、「だいな♡あいらん」と同じ技術を使っているので、全画面でグリグリ動きます。動画枚数も前作の約3倍は使ってますから。たぶん初めて見た人はわからないと思いますけど……。動画枚数では管理をしていないので具体的にはちょっとわからないですけど、カット数は350カットあります。当然、色数も増えています。

本誌■まったく新しいソフトを作っているのと同じなんですね。

斉藤■そうです。ストーリーモードのアトラクションも16アトラクションから18アトラクションに増やしました。その中には新らしいアトラクションも4つ含まれています。

本誌■某Dランドに似せた、危ないネーミングもあると聞いたのですが。

斉藤■(笑)。これも「ぎゅわん自己」といえばですからね! とりあえずここでは言えません。買って確かめて笑ってください。

斉藤勝紀氏

開発部3課の主任を務める斉藤氏は、10年間ゲームアーツの麻雀ソフトを支えてきたゲーム雀士。本当の麻雀の腕前もプロ並みだとか。

第三開発チームとは

10年間麻雀ゲームを作り続ける強者ども。社内では三課というより、麻雀チームとして名が通っている。主任の斉藤氏を筆頭に全員がプロ並みの腕を持つ雀士。なんと全国大会にも出場できるほどだとか。仕事を趣味と言い切る根っからの麻雀好きらしい。しかし、三課に常駐しているのはたったの5人。人手が足りない時は他の課から人を借りてきているらしい……。

パッと見には、古くさい画面に思えても、見やすいのが一番。キャラのアクションは拡大で見せてくれるぞ。

今度の「ぎゅわん自己」は歌も歌うぞ。この歌がもう「ぎゅわん自己」のハチャメチャな雰囲気をよく表している。

新アトラクション「まっこうの冒険旅行」に登場するマッコウクジラのまっこう。もちろん彼女のメスまっこうも登場するぞ!

もう「ぎゅわん自己」の顔といってもいいぐらいのゴットハンド。今回も稲妻ヅモ、竜巻ヅモ、真空ヅモが炸裂するぞ。マイキャラとして使えば、気分爽快!!

フル画面で動くキャラは、普通のアニメーションと見紛うばかり。これでもう、サターンのムービーは汚いなんていえない。声優もキャラの個性を考えて、イメージぴったりな人を採用しているぞ。

趣味じゃなきゃ、麻雀ゲームを10年間も作っていられないですよ(笑)。

LUNAR Ⅰに続きⅡも来春目指して開発中！

メガCDで人気を博した「LUNAR」シリーズ。中でも「LUNAR～ETERNAL BLUE～」はメガCD最高のRPGとして誉れ高い作品だが、いよいよサターンでも発売されることが決定した！「LUNAR」ファンならずともプレイしてみてほしい1作だ。

●ゲーム アーツ
●発売日未定
●価格未定
●RPG

最強のスタッフが作り上げたRPGがサターンに！

この「LUNAR～ETERNAL BLUE～」はシナリオの完成度と演出の素晴らしさでメガCD最大最高のRPGとの評価を受けた作品だ。しかしメガCDという機種のため「プレイしたくてもできない」という声が多かったのも事実。そこで今回ビジュアル全面描き直し＆サブエピソードを挿入と、パワーアップして登場することになったのだ。キャラデザインを担当するのはもちろんアニメーター窪岡俊之氏、シナリオディレクターも変わらず重馬敬氏が担当している。

さて、このゲームの見どころは、ビジュアルシーンもさることながら、やはりヒロイン・ルーシアの心の動きだろう。信じることを知らない少女ルーシアの微妙な心の動きをアニメを交えて非常に克明に描いている。むろんその他のキャラ達にもそれぞれのドラマがあり、ここまでキャラの個性を全面に出せたRPGは他に例を見ない。そしてラストの演出も実に見事だった。はたしてどんな仕上がりになるか、今から楽しみな1作だ。

サターン版「LUNARⅡ」の戦闘画面。システムは変わらないが、背景が格段にグレードアップされている。これは塔の内部での戦闘だが、このように常に戦闘場所に対応した背景が表示される。

迫力の戦闘シーン

街の周辺なのか、民家調の建物を描き込まれたリアルティある戦闘シーン。

眼下に山並みや雲が見下ろせるとは。奇妙な紋様が描かれた床が、光に反射し不思議な空間を生み出している。

青き塔での戦闘シーン。塔内の段差や模様が緻密に描かれている。青を基調にした美しいCG画像だ。吹き抜けのような空間を見せることで、塔の内部だということを如実に表している。

メガCD版LUNARⅡの場合は

まあ時代が時代なだけにちょっと絵柄がチープな感じ。当時としては魔法も派手だったのでまあまあの戦闘画面だったかな。でもAI戦闘がやや弱かったのと読み込みにちょっと時間がかかるのが弱点でしたねー。

生き生きとしたキャラクターデザインはもちろん窪岡俊之氏

主人公のヒイロと出会い、それぞれ悩みを抱えつつ旅を続けるパーティーキャラ達。しかし一緒に旅はしているものの、相当個性の強いヤツばかりだ。ここでそんなキャラ達をちょっとだけ紹介してみよう。

主人公 ヒイロ

考古学者である祖父とルビィとの3人暮らし。辺境のサイラン砂漠に住んでいるため友達もいないが、素直でのびのびとした性格に育った少年だ。砂漠周辺の遺跡をルビィと探索するのが趣味。

顔にイレズミをほどこし、足もとにブーメランを装着している。風を扱い魔法を使える。

ヒロイン ルーシア

天空に浮かぶ青き星から来たという美少女。彼女の一切については不明。しかし時折常識を知らないのでは、と思うような言動を取り、周囲を唖然とさせる。はたして彼女はいったい何者なのか？

最初は我関せずで戦闘には参加しないが、いざという時にはとてつもない力を発揮する、謎の美少女。

ルビィ

ヒイロが大好きでいつもヒイロにくっついている不思議な生物。本人曰く赤竜の子らしいが……。

ロンファ

ラーパの村でイカサマバクチで生活している青年。以前はエリート神官だったという話もあるが……。

ジーン

キャラバンの踊り子。華麗な踊りで見る人々を魅了する。姉御肌で陽気な18歳。

レミーナ

魔法ギルドの現当主。今や名ばかりの魔法ギルド再建のため必死にお金集めに励んでいる。

GAME ARTS STAFF INTERVIEW

宮路　そもそも「LUNARⅠ」を制作したのは絶対に「LUNARⅡ」を見てもらいたいという動機があったからです。いきなり「LUNARⅡ」を出すのも抵抗がありますからね。「LUNARⅡ」は非常に完成度の高い作品だったので、サターンでも皆さんに遊んでもらいたいな、とそういうことなんですよ。非常に思い入れの強い作品です。

──メガCD版とどのような違いがあるんでしょうか？

宮路　「LUNARⅠ」はほとんど作り替えという感じでしたが、「LUNARⅡ」はマイナーチェンジ的にいこうかと思っています。ボリュームもありますしね。ただグラフィックの質を良くして、あとアニメパートなども全部やり直すことになるでしょうね。

ゲームに影響のない程度にサブシナリオなんかも入れていこうと思っています。

──やはり音楽面なども変わるのでしょうか？

宮路　ええ、音楽ももう1度作り直しています。ただパワーアップする部分に関しては、これから考えるところなんですよ。アニメーションをどのようにするかとか、表示する漢字を増やそうとか。メガCDで作った時というのは、容量の問題でカットしてしまった部分って多いんですよ。ダンジョンも6個くらいカット、アニメも随分抑えましたし、そもそもシナリオ自体からして削ってますしね。

──サターンではその辺りを強化したいと？

宮路　ええ、メガCD版は何度でも遊んでもらえるように作ってありますが、もっと強化できる部分、いろいろやれる部分はあると思うんです。サターン版「LUNARⅠ」を見ていただければわかると思いますけど、サターンではもうここまでやれますからね。だから逆に、完成されたゲームを半年のテストプレイで作り込んでいくような状況です。ですから、移植とは考えていないんですよ、完成度を高めたいと思っているだけで。いい作品になるのは間違いないですね。

ゲームアーツ代表取締役社長
宮路洋一さん

いつでも元気な宮路社長。最近はGDN関連でも忙しい毎日を送っているらしい。

魔法学園
LUNAR!

今年の春、ゲームギアで出された「LUNAR」シリーズの外伝「LUNAR〜さんぽする学園〜」がサターンにも登場だ！ 今回はゲームギア版の移植というかたちではなく、新たに描き下ろしたシナリオを元に開発、サターンで再登場するということらしい。ますます広がる「LUNAR」ワールド、本作品も見逃せない！

●スタジオ　アレックス●来春発売予定●価格未定●RPG

GG版「さんぽする学園」がリニューアルしてサターンに登場！

メガCDで不動の人気を築いた「LUNAR」シリーズ。10月発売の「LUNAR〜SILVER STAR STORY〜」に続き、続編の移植も決定されたが、加えてさらにシリーズ外伝までがサターンに登場してしまうのだ！ この「魔法学園LUNAR」はゲームギアで発売された「LUNAR〜さんぽする学園〜」をリメイクしたもの。設定はゲームギア版と同じだが、シナリオのほうは全く違ったものなので、新たにサターンで再登場と言ったほうが正しいだろう。

さて、今度のお話はルナ世界を一定周期で回っている浮き島・イエン島を舞台とした学園もの。この島にある魔法学園には、あちこちから魔法の勉強をしようと集まってきた少年少女たちが寄宿生活を送っている。しかし、平和にお勉強していた魔法使いのタマゴさん達にも次第に魔の手が伸びてきて……、というのが大まかなあらすじだ。

この作品は、外伝といえどいくつか「LUNAR」シリーズとリンクする部分があるらしい。未だ謎を残すルナ世界を紐解く鍵もきっと物語の中にあるはず。ともかく「LUNAR」ファンは見逃せない一作になりそうだ。

ウィンドウもちょっと凝ってるサターン版。文字も大きく読みやすい。

セニアの電撃攻撃！ 派手とは言えないがきれいな色合いの魔法だ。

エリー 声 根谷美智子
この物語のヒロイン。ブルグ村出身の少女で、幼馴染みのレナとともに魔法学園にやってきた新入生。なんと今回はこのエリーちゃん、空飛ぶ魔法が使えるのダ。

レナ 声 小西寛子
幼馴染みのエリーと一緒に魔法学園にやってきた。パワーあふれる少女で、こうと思ったら即座に行動に移すタイプ。癒しの魔法など回復系の魔法が使える。

セニア 声 白鳥由里
獣人族の少女でエリー達の同級生。ゲームギア版ではちょっと男まさりだったが、今回は少しだけ女の子っぽくなったようだ。電撃系の魔法を使う。

ウィン 声 結城比呂
ホンメル島から魔法学園入学のためにやってきた少年。魔法の力はかなり強力だが、ちょっと優柔不断な面がある。女心がまったくわからない罪作りな少年。

ブレード 声 千葉一伸
魔法学園のイアソン先生が開いているイアソン道場で剣と魔法の修行をしている少年。イアソン先生に心酔しており、真の男を目指して日夜努力をしている。

今度のエリーは空を飛ぶ！

戦闘画面で目を引くのがパーティメンバーの多さ。なんと最大6人で攻撃をかますのだ。とはいえ、まだみんな魔法見習いなんだから、大人数攻撃でもいたしかたないというもんだ。さて、今回のサターン版になって戦闘グラフィック自体グッときれいになったが、なんといっても今回の目玉は、主役のエリーが空を飛ぶようになったこと！ 確かに空中なら地上よりは攻撃を受けにくいし、こちらからの攻撃もしやすいからね。しかし！ やっぱりというか、当然ただ飛ぶだけでは終わらない。なんとエリーが空を飛ぶことで協力攻撃が可能になったのだ。

魔法学園では自分に合った先生を探さなければならない。どうやらお許しが出たようだ。

年に1度の女神の祭りは学園内でも行われるようだ。魚の足がちょっとコワいが……。

街なかもこのとおり、ほのぼのタッチで仕上がっている。このシリーズのカラーだね。

敵の目前で爆発！ 2人だけ姿が見えないところを見ると、これが協力攻撃の威力なのか!?

2神(!?)合体攻撃だ！

エリーがブレードを抱いて飛び、敵中目がけて突っ込む！ この威力は普通攻撃の倍以上の威力があるらしいぞ。

空中で反動をつけて一気に突っ込む！ ちょっと強引な攻撃法ではあるな。ま、それも若さゆえかな。

サターン版「魔法学園LUNAR！」 GG版「LUNARさんぽする学園！」 開発者 スタジオ アレックス社長 富 一成氏に聞く！

サターン版はGG版とはかなり変わるんですか？

富 コンセプトとかストーリーの大きな流れは一緒ですが、表現方法が違うんです。今回はGG版で出せなかったキャラの性格とか動きとか出せますし、25分くらいアニメも入ります。ルナ世界の人達って世界の危機なのにのほほんとしてて、ああいう所をもっと伸ばしてみたかったんです。ただ今回は「LUNAR Ⅰ」「LUNAR Ⅱの匂いも少し入っています。

──魔法はGG版と変わるんでしょうか？

富 ええと、今回は合体魔法ができるようになりました。キャラ同士の共同作業みたいなものですね。どういうふうに手伝うかという技の分だけ、キャラのパターンが全部あるんです。

──今回はウリはその合体魔法なわけですね？

富 ええ、その、ちょっとクサいんですけど、「学生同士が力を合わせて」っていうのがメインなんで。みんなのキモチが1つにならないとダメ、って。一番のウリはエリーが空を飛ぶっていうことですね(笑)。

──空飛ぶRPGですね。また学園のある島はルナ世界をぐるぐる回っているんですか？

富 そうです。街もちゃんとグレードアップしてますし、数も増えてます。で、変な場所に行くと原住民が出てきたりするわけです。それに今回は同じ街に2回3回と行きます。街ごとの色とかも出したいんで。前の章である島に行ったら、次の章ではその島の特産物を食べようとか、そういう。

──あそこへ行けばおいしいものが食べられる、ってノリですか？

富 そうですそうです。特産物が食べられるはずなのに今回は食べられない、その理由を解くのがゲームの楽しみなんです。

──一番納得できる純粋な理由ですよね。

富 まあ、子供ですから(笑)

──では読者の方々へ一言。

富 GG版をやった時にイラスト入りのハガキをたくさんもらってすごく嬉しかったので、今度も絵を描いて送ってね、と(笑)。というか思わず絵を描いちゃうようなゲームにしたいですよね。

スタジオ・アレックス社長 富 一成氏

昔、読売TVで日曜にやっていた「吉本新喜劇」が好きで本作品もそういうノリになるらしい。メガCD版「LUNARⅡ」も彼の作品。

サターン版オリジナルで あのスレイヤーズがやってくる!

もうすぐ リナとナーガに サターンで会える

スレイ

神坂一氏の小説はもちろん、コミック、TVアニメ、劇場版とさまざまなメディアで大人気の「スレイヤーズ」。ファンの期待に応えて、いよいよサターンでも発売されることが決定したのだ！　リナは今回も暴れまくるぞ！

お待ちかねのスレイヤーズが サターンオリジナルシミュレーションRPGで登場

小説はもとよりTVアニメや劇場版も大人気、読者からの移植希望の声も高い「スレイヤーズ」が、とうとうサターンにも登場だ！　しかも今回はパソコン版からの移植ではなく、完全サターンオリジナル。もちろんストーリーも全くのオリジナルだが、多少劇場版とのリンクを考えているというのもファン心をくすぐる。しかも今回のサターン版も、監修である原作者の神坂氏自身がもうノリノリで、アイデア出しから何から一緒にやっているというのだ。これは期待できそうだぞ。

さて今回の主役はリナ＆ナーガ、ゲームスタイルはシミュレーションRPGに決定した。確かにRPGでいえば、レベル40～50の力を持つリナのこと、今回のようなシミュレーションRPGなら彼女達の魔法の威力も引き出せるだろう。もちろんサブストーリーもいろいろ用意しているらしいし、ビジュアルアニメも30分くらい入るそうだ。ひょっとすると飛び入りゲストも登場するかもしれないぞ。なんにしても、「ドラまたリナ」がどんな暴れ方をしてくれるのか、今から期待して待っていよう。

無敵の女魔道士リナと、自称リナのライバル・ナーガ。ゲーム用に描き下ろされた2人もデフォルメ状態でとってもプリチー。2人の活躍に乞うご期待！

楽しみにしてて！

リナ・インバース

「ドラまた（ドラゴンもまたいで通る）リナ」や「ロバーズキラー（盗賊殺し）」というありがたい（？）異名を持つ自称、美少女天才魔道士。その自称にたがわず数多くの魔法を使いこなし、最強の黒魔法「ドラグ・スレイブ」をも使いこなす。しかし、根は意外と勉強家らしい。盗賊いじめを趣味とし、有り金を奪いつつ今日もお宝求めて旅をする。そんなリナもお年頃、発育不良が少々気にかかっているようだ。特に小さめの胸が悩みのタネ。なるほどサターン版でも胸はペッタンコ、パソコン版ではちょとはあったんだけどねぇ。

●角川書店●来春発売予定
●価格未定
●シミュレーションRPG

▲白蛇(サーペント)のナーガ

一応今回の旅の良き（？）相棒。本人曰く「リナのライバル」だそうだ。露出度の高いコスチュームは、いつも彼女の魅力を引き立たせる。思い込みからくる妙な自信と、人の話を全く聞かずに自己主張を掲げて今日も旅するちょっとキレたねーちゃん。リナのライバルと言うだけあって魔法は強力なのだが、コントロール能力にやや疑問がある。それでいく度も不必要な惨事を招いているのだが、本人は当然気に病む様子はない。リナとは正反対の豊満な肉体は今回のゲームキャラにもみごとに反映されている。実はリナはちょっぴりこの胸がうらやましいらしい。

STAFF INTERVIEW

石塚：僕は以前からキャラクターゲームを手掛けてきたんですが、その中で共通した考え方というのは、キャラクターがあって「なんだかよくわかんないんだけど、版権もらってきちゃったからゲーム作ってみない？」みたいなかたちでやると作り手も原作者も、ましてやユーザーさんも気の毒というか、かわいそうだということです。だから好きで好きでたまらなくて作るっていうのが大事なんです。

──石塚さんにとっての「スレイヤーズ」の魅力とは何でしょう？

石塚　そうですね。意外と小さいことを扱っているというところですかね。一応魔王を倒したり魔族との戦いとかは大団円としてあるんですけど､本質はフリーRPGみたいに旅をしていく。それに対して道の真ん中で盗賊が待ち伏せしているというシチュエーションですよね。最近大上段に構えたようなファンタジーとかゲームが多いので、かえってそういう小さくて深い部分があるほうが魅力的に思えるんです。もちろん、それで最後に山を吹き飛ばしちゃうっていうのがまた魅力なんです。

──「スレイヤーズ」をゲーム化するにあたって一番気をつけている点は？

石塚　まずキャラクターが自由に暴れられるような環境をどう作るか、ということですね。例えば宿屋の中でいざこざがあって、テーブルを蹴飛ばして一瞬の目くらましをかました後、技をかけたりするとか、そういう細かい部分が出せたらいいな、と思ってます。

──では、バトルシーンは派手になりそうですね。

石塚　ええ、いろんなエフェクトとか考えてます。ウチのスタッフはみんな「スレイヤーズ」が好きなんですよ。プログラマーとかも仕事じゃなくって勝手に作ってなんかやってるぞ〜、みたいな部分があるので、そういう意味では結構いい感じです。

──具体的にゲームはどんなスタイルで進んでいくんですか？

石塚　まずクォータービューの全体マップで目的の街とかを指定するんです。そうするとそこへ向かってフィギュア的なキャラクターがとことこ歩いていくんですよ。そこでエンカウントが起こると戦闘態勢に入るんです。エンカウントが起きた場所のままクォータービューの画面で戦闘します。そして、街に入ると今度はアドベンチャー風の一枚絵の上で展開していくというかたちなんです。

──最後に待っている読者に一言。

石塚　原作を知っている人にも知らない人にも「スレイヤーズ」としての世界を提供してあげることが僕らの仕事だと思っています。劇場版ともTV版ともまた違う「スレイヤーズ」ということで楽しんでほしいと思っています。また、それでこそ「命のい削り甲斐(笑)」もあるというものです。がんばります。

オニオンエッグ代表取締役
石塚　輝さん

これからもゲームに限らずいろんなことをやっていきたい、とのこと。ちなみに社名はコンビニで売っているパンの名前が由来だそう。

来年のサターン市場を潤おす 制作開始した GDNET を構成するメーカー

GDNETは設立間もないこともあって具体的に紹介できるタイトルが少ない。そこで、このページからはGDNET参加メーカー側にスポットを当て、これからどんな意気込みで開発に行おうとしているのかインタビューしてみた。もちろん、発表予定のタイトルについてもできる限りつっこんで聞いてみたぞ。思わず喋ってしまった、というような内容もあるのでよーく読んでみること！

紹介メーカー一覧～

- クインテット
- スティング
- トレジャー
- 日本アートメディア（JAM）
- ネバーランド
- CSK総合研究所（CRI）
- ビッツラボラトリー

（掲載順）

Quintet

数々の名作を生み出したクリエイター集団がサターンで見せるタイトルを探る!!

編集部（以下編）　まずGDNET参加への経緯をお話しいただけますか？

橋本　こと細かなやり取りだとかはなかったんですよ。去年の年末ごろ、このグループについての詳しい話をお聞きして、GDNETの構想が、当時我々のような委託業者が抱えている問題を解決してくれるグループだと理解し、その趣旨に積極的に賛同して参加に踏み切ったというのが経緯ですね。ただ、その話に乗ったのはいいんですが、ちょうどプロジェクトがその時始まったり、途中のものがあったりして、今回のGDNETへの参加発表と同時にタイトル発表が間に合わなかったんです。GDNETに企画書は出してあるのですが、制作開始は秋くらいですね。

編　クインテットさんとしてサターンソフトは2本目、自社ブランドとして第1弾になりますが、具体的にはどんなソフトなんでしょう。

橋本　まだ正式な契約を結んでいないんで詳しくは言えませんが、某大手自動車メーカーさんと組んでレースゲームを作ろうとしています。これは、実車のデータを忠実に再現させるためばかりでなく、作品の展開についても狙いがあるんです。というのも今回は実際のゲームを設置するステージ、場所ですね、それを家庭だけにとどまらせないで、契約する自動車メーカーさんのショールームに設置したりして、かなり大掛かりなゲーム展開を考えているんですよ。実際のゲーム内容は基本的にサーキットを使ったレーシングゲームなんですが、どちらかというと車の総合的な部分のおもしろさを出せるように考えています。レース好きの方、車の好きな方、その両方に受け入れていただけるものを目標に置いています。

編　シミュレーション色の強いものなのでしょうか？

橋本　そうですね、そうできればいいなぁと思っています。

編　実現したら本当に大掛かりなものになりそうですが、製品としていつごろ発

クインテット

平成元年4月設立。社屋は神奈川県川崎市にあるマイコンシティと呼ばれている、コンピュータ関係の企業が集まった閑静な郊外にある。現在まで、リリースしたソフトは6本。いずれもエニックスブランドで好評を博した作品ばかり。ここのリリースするソフトにはどれも「破壊と創造」というコンセプトが含まれており、これはゲームデザイナーであり、副社長でもある宮崎氏のいだく作品への共通テーマでもある。ゲーム概要については、写真の下にある解説を参考にしてくれ。

社名の由来について橋本社長は「ゲームというのはプログラマー、企画、グラフィック、サウンド、この4つのパートのハーモニーでできているので、カルテットという名前にしようとしたんですが、うちの近くに多摩カルテットという名前の会社があって使えなかったんですよ。で、結局プロデューサーも合わせてクインテットという名前にしたんです」と会社設立当時を思い出すように語ってくれた。

現在、セガブランドの作品（タイトル未定）、そして今回インタビューで語っているレーシングゲームと、RPGの2本の企画が進行中。

売なのか目途はあるのでしょうか？
橋本　いやぁ、まだ企画段階ですよ。ただ、通信云々は別として、製品自体は来年中には出したいですね。
編　市販車を中心にしていかれるということですが、どの辺までリアルに再現されようとしているんでしょう。
宮崎　どこまでというのは今のところ何も言えないんですけど、タイアップする以上、車の構造や運動性能のような数値的なことなど、データをメーカーさんからいただいて、それをどれだけ忠実に再現するか、というのは目標の1つに置いていますが。
編　では、ゲームの内容で特徴的な仕掛けは考えていますか？
橋本　今まで出ているレーシングゲームはどちらかと言えば視点がドライバーに固定されているじゃないですか。ああ、視点というのはカメラの視点のようなものではなくて、視野、主体に対する楽しみ方とでも言いましょうか。例えば今までのレースゲームでいうと、自分がどれだけ速く走るかというのが目的でしょう。でも、サーキットに限らずレースが行われる場には観客もいますし、記者もいる、もちろんドライバーも。我々のゲームでは、観客ならば速さやテクニカルな走りを〝見たい〟という目的、そんな観客や記者の立場になった楽しみ方も表現したいと思っています。現在交渉を進めている自動車メーカーさんのほうでも、こういう企画を求めていたんです、と賛同いただいていて交渉は順調にいっています。
編　御社といったらアクションRPGがメインと思っていましたのに意外ですね。
橋本　うちは別にアクションRPGに固執していたわけじゃないんです。逆に今までがそうでしたので、新しいことにチャレンジしたかったけども、実現するチャンスがなかった。それが、今回のGDNETへ参加したことによってチャンスが広がり、作ることのために前向きに対処できるようになりました。

幼少の頃は絵本作家を目指していたという氏。子供達を喜ばせたいという思いが作品にもよく表れている。

取締役　副社長
宮崎友好

第一弾はオリジナルカーレースゲームだ!!

編　GDNETが現状を変えていったということなんですね。
橋本　委託を受けていたときにはクライアント側の期待、要求に合わせてソフトを作るんです。ただそれが全社で取りかからなきゃいけないくらいに敷居が高かったことが多かった……。
宮崎　予測でき得る、つまるところそれまで蓄積してきた要素を使わないとクライアント側の要求に沿えなかったんです。
橋本　新しい要素、実験的な試みでは結果が見えてこないため、どうしても続編化や似たジャンルになりがちになるのはどうしようもないことで。また、資金面の問題もありますね。大作を1本作るのには巨額な資金が必要なんです。
宮崎　豊富な資金で、自分達の作りたい物を作りたい、夢をかなえてみたいというのがあるじゃないですか。OEMだとやはり制作費に限界がありますからね。
橋本　GDNETのよいところは資金面、環境面だけではなく、核になるメンバーがみな一流のクリエイターであることです。つまり、ゲーム制作において優れたクオリティ管理、品質向上のためどうしたらよいのかがみんなわかっているため、よりよいゲームや優れたクリエイターを生み出しやすい環境であるといえます。
編　これからが楽しみですね。ところで次では大作RPGの噂もあるようですが？
橋本　これはどういう展開をするかまったくわからないですね。企画自体も私の頭の中にあるだけですから。
編　では、これからの意気込みも含めて読者へ一言アピールをお願いします。
橋本　ゲーム業界は高度発展期をすぎ、ソフトの質、内容も安定指向にきている気がします。このままでは業界自体が停滞してしまう。うちではできるだけ新しい試みを、ユーザーが味わったことがない楽しみを提供していき、ゲーム業界を活性化させるような存在になっていくつもりです。まあ、変なものを作る変なやつらがいると(笑)。でも買って損はさせないものを作りますよ。

ゆっくりと丁寧な語り口が印象的。実は『ダライアス』や『ゼビウス』などシューティングがお好きとか。

代表取締役　社長
橋本昌哉

スーパーファミコン参入第1弾。アクションモードで敵を倒し、クリエイションモードで町を発展させていく。

アクトレーザー

復活した魔王サタンから汚れた大地を取り戻すため、神が再び立つ。前作と違い純粋なアクションゲームになった。

アクトレーザー2沈黙の聖戦

発明家の卵の主人公が謎の組織「ハッカー」に立ち向かうRPG。自分が作ったロボットを戦わせるという異色作。

スラップスティック

ソウルブレイダー

魔王の企みにより荒れ果てた地上を再び蘇らせる目的のアクションRPG。音楽はタケカワユキヒデが作曲。

ガイア幻想紀

古代遺跡を巡り、行方不明の父を探しに旅立つというアクションRPG。経験値のないシステムなどが特徴的。

天地創造

クインテット作品の集大成ともいえるアクションRPG。地球の裏側の世界を舞台に大陸や文明を復興させる。

STING

「グランディア」の発表で、サターンのRPGはぐっと勢いづいたが、さらに強力なソフトメーカーがGDNETに参加し、サターンへのタイトルをリリース予定！

高い実績と優れた企画力を持つスティングが、サターンでRPGを発表！

編集部　スティングさんは、スーパーファミコンで発売された「トレジャーハンターG」を制作されたメーカーですが、なぜスクウェアから？

山藤　ちょっとタイトルは公表できませんが、もともとアクション系のソフトを制作するのが得意で、それに対しては高い評価をクライアントさんからいただいてました。でも、仕事は納期優先が結構多くて(笑)。そんな中で、かなり自信のある企画ができたんですね。それで、某大手メーカーに持ちかけたら、「競馬やパチンコならいいけど」なんて言われてしまって(笑)。やっぱり、こちらからの企画を全面的に通すというのは難しいんですね。特に、「トレジャーハンターG」の場合、その時点で明確な完成図を提示できなかったということもあって。

なんとか商品化したいと、さらに各社を当たってみたのですが、なかなか決まらずにいたんです。そこで思い切ってスクウェアさんに打診してみたんですね。やっぱり、納期優先の仕事ばかりしていても何も残らない。何かを残したいという気持ちがスタッフの中には強くて。すると、しばらくして「ちょっと会いましょう」っていう連絡が入って、そこからはかなり急展開で決まってしまいました。当社の実績なんて何も聞かずに、ソフト（の企画）の評価だけで、膨大な開発費と十分な期間を提供していただけました。きっと、他のメーカーさんでは理解いただけなかったゲームの完成図が、坂口さん（スクウェア副社長）頭の中では見えていたんでしょう。お話しした時、意図がしっかり伝わったと感じましたから。

編集部　スクウェアは、ソフト開発に対しての理解が非常にあったわけですね。

山藤　そうですね。実際、開発がスタートしてみると、考えていた以上に人手もコストもかかってしまい、予定期間の終了まで半年ぐらいのころに、実際はあと何カ月必要かと聞かれたんです。たいていのメーカーだと、この辺で帳尻を合わせようということになるのですが、坂口さんは「面白くないものは売れないから、納得いくまで作ってくれ」と。その後も何度もミーティングは行いました。

編集部　そこでかなり自信をつけた？

山藤　自信がついたというより、スクウェアさんがソフトを１つ仕上げるためにどれだけのことをしているのかを思い知らされましたね。でも、この会社を作った時から、メーカー指向だったということもあり、今度は自分達でやってみようとは考えてました。そこに宮路さんからGDNETのお話があり、チャンスだと。

編集部　そこで、スティングの第一弾タイトル「バロック」ですが、もうこれは総力を挙げて取り組むわけですね？

山藤　そうですね。「今までにないゲーム」と言うと、それこそ〝ありがち〟なんですが、RPGとしては今までにないものになります。ある役割を担当して、3D空間の中を動きストーリーを進めていくということではRPGと呼べるんですが、イメージが少し違うんですね。特にスタッフに言わせると。

米光　普通のゲームは、映画や小説と同じようにストーリーが深まっていきますよね。マルチストーリーと言っても要は一本道だったりで。私はゲーム本来の形、ゲームならではのストーリーの組み方がもっとあるんじゃないかと考えているんです。それを今回試してみようかと。

編集部　それは、どんな物語なのですか。

米光　簡単に言うと、罪の意識だけ残って記憶を失った男が、いつの間にか狂っていた世界を癒す。単純に言うと、そういうことですね。何の罪を犯したかもわかっていないので、どうにかその罪の意識を解消したい。それで、いろいろとヒントを探っていくと、どうやら、狂った地球を癒すことで、自分の罪も解消される、癒されるとわかってくるんです。

編集部　ゲームをプレイし続けていくことで、さまざまな謎が解かれる……？

米光　今回目指しているのは、大きな時間の流れがある中で、いろいろなイベントが散らばっていて、それをある程度の時間の流れに沿えばどう通ってもいい。今までのだと、分岐したら戻るという映

スティングのオリジナルタイトル第一弾の「バロック」を説明する山藤社長（左）と監督の米光氏。従来のゲームにはないストーリー性に期待は高まる。

8年前に、「もっと大きなチャレンジがしてみたい」と西日本にある中堅ソフトメーカーから独立し「スティング」を設立。その名の由来は、「アーティストとして、クリエイターとして〝感性を刺激する〟」というところからだそうだ。本社は東京に置くが、広島にも地元を離れたくないスタッフのために開発室を置いている。

以後、大手メーカーの委託を受けさまざまなゲームを制作してきたが、企画をスクウェアに売り込む形となった「トレジャーハンターG」はユーザーの高い評価を得る作品となった。「ユーザーからは、当然ですけど〝さすがスクウェア〟とか、つまらないと思った人も〝スクウェアにしては〟と言われる。早く〝さすがスティング〟って言われたいですよね。やっぱりスクウェアさんは、宣伝が上手いとかっていうこと以前に、ちゃんと作っているっていう前提がある。どこまでできるかわからないけど、負けないようにがんばりたいし、GDNETの中でも、目立った存在になりたいですね」(山藤)と、オリジナルブランドに意欲を示す。

◁トレジャーハンターG

プレイヤーキャラとモンスターをCGレンダリング技術を使って作成することにより、滑らかで自然な動きを実現した、新感覚のRPG。〝アクションポイント〟制を採用したことにより、これまで以上に戦略性が高い戦闘が可能になっている。

本編の主人公。名前は設定されていない（プレイヤーがつけるのか？）。記憶を失い、罪の意識だけが残っている。地球を癒すため、また、自分に残っている罪の意識からそれの赦しを求めて聖域とされている神経塔に向かう。

主人公

バロック

物語を簡単に言うと、罪の意識だけが残って記憶を失った男が大熱波によって狂った地球を癒しにいく、というものです。ただ、ストーリー自体の組み方が今までのゲームとは違うんです。今までのRPGのストーリーというのが映画や小説などを踏まえた形になっていて、例えば1つの伏線が張られたら、必ずその伏線は閉じるように作られている。それを私達はこの作品で、インタラクティブな面とストーリーとを別に関連させたゲームならではの形にしようと思っています。この世界にある事柄のうちどれをどう通っても話は進むんです。何か伏線に触れてもそれが結局解決せずに終わる可能性もあります。ですから1度プレイしただけでは謎だらけのまま終わるでしょう。でも2度3度プレイする度、違う行動をする度に新たな側面や謎が見えてくる、そんな多層的な意味をもつストーリーを考えています。そのためプレイ時間も慣れれば2時間でクリアできるかもしれませんし、やろうとすれば20時間でも30時間でも楽しめる作りになっています。（米光）

クリス

主人公に対して「綺麗な水がほしい」と求める少女。彼女がどこに登場し、いつ主人公と関わるのか、今はまだ不明だ。ただ、彼女がほしいと言っている"綺麗な水"とはただの水ではないらしい。

イライザ

仲間（組織なのか？種族からなのか？）から迫害を受けている少女。主人公に助けを求めてくるのだが、同時に主人公との接触を極端に恐れている。

上級天使

罪の意識を背負った主人公を神経塔へと向かわせるトリガーとなる天使。上級ということは下級天使もいる？

天導天使

正体、名前そしてどんな役割を果たすのか、すら不明の謎の天使。長い手を持ち、両肩に色違いの鳥（鴉？）を従えているのが特徴的。

BAROQUE

変化する世界の舞台

このゲームのメインの舞台となる建造物であり、主人公が向かう神経塔。ここではそれまでのプレイ状況によって、フロア、登場人物、敵、アイテム、果てはプレイヤーの状態すら変化する。「この神経塔は実は地球が狂ってしまった原因といろいろ関係がありまして、この塔自体に意識が存在し、何かを成し遂げるがごとく、その構造などが刻一刻と変わっていくんです。」（米光）

天井から吊り下がり、頭が裂けた腹部から出ているおぞましい異形、ハングワンズ。

骸骨か、操り人形にフードをかぶせたような、これもなんともおぞましい姿をしている異形、ネクロザリア。

開発中の画面だが、これはサターン版「バロック」の画面写真だ。米光氏は「空間というものをとにかく表現しようとしています」と語っている。

空間表現の1つとして光と影をどう表現するかは重要だが、効果音、立体音響音についてもどの方向からの音がしているのか、それがわかるような研究をしているそうだ。

画や小説の文法があったけど、通らなければ伏線も閉じられないし、その謎はその時には解き明かされないわけです。ですが設定上、同じ主人公でありながら、何度も同じ時間を繰り返すことになっているので、その度にプレイヤーにはいろいろな発見をしてもらおうと。

編集部　ユーザーには馴染みのある「トレジャーハンターG」の流れを汲む要素はあるのでしょうか。

山藤　まず、「トレジャーハンターG」で造形などを担当していただいた鬼頭栄作氏に、参加していたきました。今回はキャラクターや世界観の設定など、さまざまな部分に関わっていただいています。また、プログラマーも、「G」の戦闘システムを作った者が担当しますので、インターフェイスなどに何か生かされるかもしれません。

編集部　他にポイントがあるとすると？

米光　グラフィックも、今までに出せていない様な綺麗さを実現したいと思っています。他はどうだと意識して作るのではなく、このレベルにしたらトータル的にゲームが面白くなるからというのを前提に。絵だけは綺麗とか、音だけは凄いけど、というものより、トータル的に面白いモノを目指します。斬新なことをしようという気負いがあるわけではないんですが、もっと根本に立ち返って作ってみると、恐らく今までにない作品になってしまう予感がします。

編集部　スクウェアはプレイステーションの中でゲームの質を1つ高めた感がありますが、スティングさんにも同様の期待がユーザーからされると思うのですが。

山藤　基本的には、ソフトを出していく考え方には、2通りあると思うんです。たくさん売れることと、すごく遊んでもらえることの違いですね。たくさん売れることを狙って作るのはもちろんですけど、だからと言って100のことを10に分けたりはしない。この「バロック」に関しては、100のことを1の中に全部入れてしまって密度で勝負したい。それにこういう、ゲームらしいゲームを受け入れてくれるのは、やっぱりサターンユーザーだと思うんですよ。本当に鋭いというか、よく知っている人が多いですよね。

株式会社スティング
代表取締役

山藤武志

地方のゲームメーカーに入社し、全国メジャーにしたいと東京での営業を志願。だが、「もっと大きなことをやりたい」と、会社を設立。「トレジャーハンターG」の開発ではメインプログラマーを担当した。

株式会社スティング
開発部　部長

米光一成

ストーリー、システムなども手掛ける「バロック」の監督。以前からゲームのシステムやルール作りに精通しており、一世を風靡した某パズルゲームにも携わった経歴を持つ。現在は広島と東京を行き来する日々。

神経塔。「トレジャーハンターG」の頃からパートナーとして参加しているモデラー、鬼頭栄作氏がデザイン、制作を担当。夕日に浮かび上がる姿はまさに生き物のような印象を受ける。

さらに、もう1タイトルのRPG作品も制作がスタートしている

編集部　納得のいくまで作り込みは続けられると思いますが、発売日の目処は？

山藤　そうですね、予定では来年の暑いころにはと思っています。

編集部　このタイトル以降の展開はいかがですか。

山藤　もちろんRPG系だけではなくて、他のタイトルもやっていくつもりです。ただ、実はもう1本、どちらかと言えば「バロック」よりも幅広い層を狙ったRPGの準備を始めているんですよ。

編集部　えっ〳　それもオリジナル？

山藤　そうです。シナリオにちょっとスゴイ人を迎えてるんです。ウチのことをきちんとしたソフトが作れる会社と評価してくださって、話がまとまったです。

編集部　そちらはどんな作品ですか？

山藤　サウンドノベル的な要素を盛り込んで、システムの部分を工夫しているのが特徴です。それからクオリティにこだわったムービーも入る。キャラクターも可愛い女の子がでてきたりという〝売れ線狙い〟でいきます。かなりボリューム感のある大作RPGになりますよ。特に、「トレジャーハンターG」からの流れを期待される方にはオススメできるかもしれません。シナリオを楽しんでもらったり、映像を堪能してもらったりと、RPG本来の楽しみ方を提供できたらと考えています。米光の監督するゲームは、独特なルールや世界観を提供できるでしょうし、この2タイトルで、多くのユーザーにスティングを知っていただければいいなと思っています。

TREASURE

古くからのセガユーザーならば、その名を聞くだけで期待に胸が膨らむ制作集団トレジャー。GDNETに参加したことで、彼らのサターン第2弾は、いよいよ自社ブランドで登場だ。その詳細を速報！

初めての「トレジャー」ブランド作品は「属性」を生かしたシューティングアクション

トレジャーを率いる前川社長(左)と、GDNETとしてのファーストタイトルとして新機軸シューティングアクションを制作する木村氏にインタビュー。

編集部　トレジャーさんがGDNETに参加された経緯は、(150ページで) すでにうかがいましたが、実際、制作現場での変化というのはあるのですか。
前川(トレジャー代表取締役)　まだ、GDNETが立ち上がったばかりですから、開発が進むにつれてさまざまな違いが出てくるでしょう。とりあえずは、トレジャーとしてソフトを市場に提供できるようになるということです。
編集部　その記念すべき作品が「シルエットミラージュ」ですが、今回も2Dタイプのアクションゲームなんですね。
木村　ええ。サターンで2Dでもないだろう、という時代ですけどね。でも、メガドライブから次世代のハードというものに移行して、〝やれることが増えた〟と言われていますが、実際にはハードの

SILHOUETTE MIRAGE

シルエットミラージュ

ある日突然、地球に〝別れの日〟が訪れた。原因不明のこの惨事は、全世界の生物を〝ミラージュ〟と〝シルエット〟という違った特性を持つ2つの種族に分けてしまったのだ。まったく別の星になってしまった地球で争う2つの種族。しかし、ある時1つの生命が眠りから醒めた。彼女の名は〝シャイナ・ネラ・シャイナ〟。世界を再びもとへ戻すために過去世界が残した「大いなる遺産」であった……。

力を生かして2Dをやっているタイトルってそうはないんですね。我々の前作「ガーディアン ヒーローズ」でも、その部分では心残りに思うところがあるし。

編集部　今回、公開されたイメージイラストと、メインキャラクターの設定を見る限り、ファンタジーっぽい雰囲気ですが、どんな内容になるのでしょうか。

木村　ゲームの背景となる世界は未来なんですね。最初は、ファンタジー路線だったんですけど、竜とかいるようなお決まりの世界観ってなんかイヤだなあって思ったんですよ。どちらかと言うと、現代の文化レベルが出るような、例えば新宿副都心が出たりっていう、リアリティーのある、身近な絵のほうが好きだったので、いっそのことちょっと未来にして、ファンタジックなキャラクターは「その時代での創造物」という設定にしたらどうかということになりまして。

編集部　主人公キャラクターのアイデアは、どんなところから？

「シルエットミラージュ」チームリーダー

木村こう一

専門はグラフィックと企画。独特のセンスは一連のトレジャー作品、古くからの読者には「怪傑トレジャーマン」でおなじみ。今回も開発チームのメンバー紹介を描き下ろしていただいた。

木村　最初に、ゲームの仕様として「属性」を生かそうと考えてたんです。結構ありますよね。ロウとカオスとか、その類のものが。そういう形じゃなくて、もうちょっと違う方向で属性や種別っていうものを生かせないかなあと。で、次に、このキャラクターが浮かんだんです。魔法のイメージがあったんですけど、未来に転換しなければいけなかったから。

編集部　イラストはコミカルな雰囲気ですけど、世界観はシリアスですよね。

木村　そうですねえ。絵はしっかりした線のコミカル路線です(笑)。ただ、絵がそうなだけで、話の中での活かし方は、確かに違うかもしれませんね。最初は、すごく捉えどころがなくて。まあ、私の世界って、いつもそうですけど(笑)。

編集部　ストーリーとしては、結構深く展開していくということですか。

木村　そうですね。いろいろと展開していくというより、すでに1本あって、それをどう見せていくかという感じですね。

編集部「ガーディアン ヒーローズ」のような分岐といった手法も取る？

木村　考えてはいます。ただ、ルートが違うといったものではないんです。

編集部　具体的なゲームの内容も、ちょっと説明していただければ。

木村　詳しい部分っていうのは、まだ秘密のレベルです。ただ、2つの属性に対して左右の向きを変えることでそれぞれの相手に対して攻撃ができるようになる。それと、シューティングによくあるパワーアップアイテムとかパネルのようなものはキャラクター化してるんです。しかも、そいつらを取るんじゃなく、金で雇って自分のパワーアップに使う。彼らはゲームの本筋とは関係ないんですけど、私は常に、キャラクターでアイテムを表現したいというのがあるんですよ。

編集部　やっぱり、アクションの部分っていうのは凝っているんでしょうね。

木村　これまでウチのゲームがユーザーさん達の心を掴めた理由の1つは〝リアルな動き〟だったと思うんですよ。他が5の力を入れるところを100かけてるみたいな。そういう努力は当然しますが、それをウリにするわけではなくて、違う方向でもう少し考えようかと。

編集部　具体的には？

木村　見せ方を少し工夫します。画面全体に対するカメラワークとでも言うんでしょうか。3Dじゃ、できて当然みたいになってますけど、そういうことを2Dでできる限りやってみたい。もちろん、一番大事なのは、ゲームしながら面白いと思わせることですけどね。それが重要だし難しい。プレイヤーの後ろから見ていて、「あのゲームは面白いなあ」って思われるんじゃ寂しいですから。遊んでいる本人が、のめり込めてるようじゃなきゃいかんなあと、常に思います。

編集部　制作はどのくらい進んでますか。

木村　進捗度は2%ぐらいかな。とりあえず、ちゃんとした画面が出るまで、もう少し待っててください(笑)。

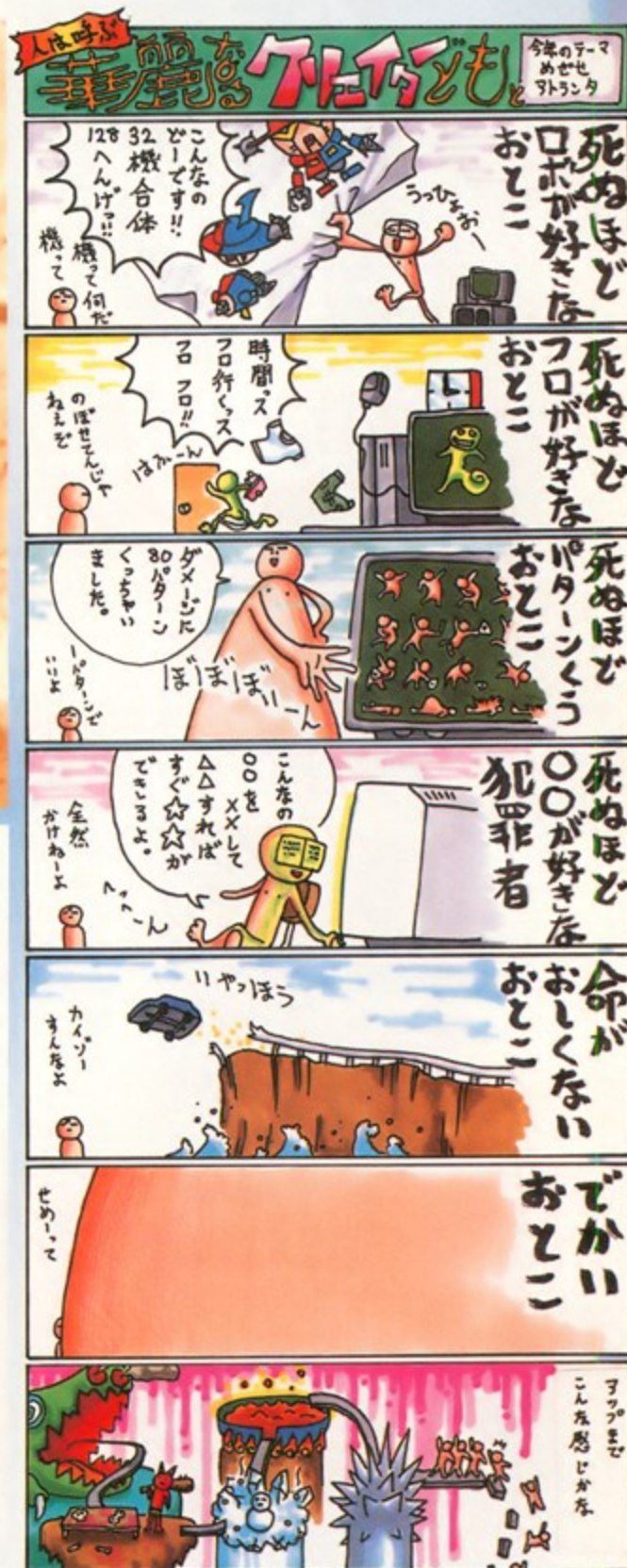
トレジャー

4年前、前川氏が中心となり大手ゲームメーカーから独立したスタッフによって設立されたトレジャー。1年の開発期間を経て'93年に発表された「ガンスターヒーローズ」によって、その力量を見せつけた。本作も含め以後6タイトルのアクションゲームをセガからリリース。そして、今年1月にはサターンで、やはり2Dタイプのアクション「ガーディアン ヒーローズ」を発売している。いずれの作品も個性的で、一言でアクションとくくっても似た系統のものはほとんどない。トレジャーは「アクションというジャンルを多方向に極めている」のだ！

16ビットゲームとは思えぬ動きの「ガンスターヒーローズ」。

木村氏がリーダーとして制作した「ダイナマイトヘッディ」。

サターン初タイトルは6人同時対戦もできる「ガーディアン ヒーローズ」。ストーリーモードのシュールなシナリオはやはり木村氏によるもの。

主人公の少女シャイナ・ネラ・シャイナは、体に２つの属性をもつ第３の種族といえる存在。過去世界が彼女に与えた〝破滅を招いた元凶を探し、世界をもとに戻せ〞という大きな任務を背負う。はじめはその責任の大きさに気づかなかった彼女だが……。

～豪華スタッフによるサウンド制作進行～

システムやグラフィックに先行して、サウンドの制作も進んでいる。前作「ガーディアン ヒーローズ」に続いて音楽を担当するのは、トレジャーのNAZO²鈴木氏と、アレンジャーの入江純氏、マニュピレーターの松武秀樹氏によるNAZO²ユニット。さまざまなアーティストを手掛けてきた入江、松武の両氏が参加するというのは、ゲーム音楽ではかなり贅沢だと言えよう。〝音楽にシュールさを求める〞という開発チームリーダー木村氏の希望を汲みつつ、リズミカルでドライブ感のあるサウンドが仕上がる予定だ。

８月某日、都内のスタジオにて。３人は10年前に「MADARA」の音楽を担当して以来の仲。真ん中は今回、ピアノを担当する島田めぐみさんだ。

JAM

やっぱり一目置かれるような変わったソフトメーカーになりたいですね

現在新しいゲームのディレクションを担当して大忙しの佐藤氏。とても物静かな方でした。

日本アートメディア広報企画部
佐藤秀啓氏

日本アートメディア代表取締役社長
高橋 充氏

まだ二十代の若さで会社を切り盛りする。冷静沈着な面持ちに似合わずブレイクダンスがお得意。

編集部　さっそくですがGDNETに参加しようとした動機からうかがえますか？
高橋　ゲーム アーツの宮路社長が先陣を切ってこういう組織を作ってくださったことですし、また世の中の流れとしてベンチャー企業的な部分を取り入ようということもあったんです。それに次世代機になって開発規模もだんだんと拡大してきましたよね。そうなると1社だけでは実現できないことも出てくるんですよ。
編集部　人員や技術という面でですか？
高橋　ええ。そういった時にGDNETというのは各方面のクリエイターが集まって、それぞれ考えていることを実現するには、すごく魅力的な組織なんです。自分でもある種チャンスだと思っています。自分達の能力を存分に発揮できる環境にしたいし、またそうあってほしいですね。
編集部　自分達にとって大きなメリットは？
高橋　なにしろ開発に没頭できますからね。フットワーク的にも販売とか開発以外の部分でかなり助かるんです。だから商品開発ということを考えれば、この組織はクリエイターにとっては夢のような環境じゃないかと思っています。それにタイトル的に合えば、他社さんで開発されているものとウチで考えた企画が技術的に加味できるのであれば、技術協力あるいは何らかの形でその技術を取り入れ、お互いに積極的に協力していくことになると思うんです。結果的に開発期間が短縮されて発売も早くなれば、ユーザーさんにもとっても、いいことだと思います。
編集部　開発面はかなり向上しそうですね？
高橋　ええ、かなり。ぜひ成功させたいし、すると確信しています。
編集部　JAMさんは、これまで主にRPGを制作されてますが、現在GDNET関連のタイトルを制作し始めているんでしょうか？
高橋　そうですね。やはりRPGのノウハウが一番蓄積されているので、RPGの路線でシミュレーション的な要素を加えた形でやっていこうと思っています。
佐藤　まだタイトル発表はできませんがディレクションみたいなことをやっている段階です。鋭意制作中とだけ言っておきます。ペーパー資料はあるんですけど、まだちょっとお見せできなくて。
編集部　シミュレーションRPGとのことですが、かなりの大作になりそうですね。
佐藤　ちょっと（笑）。来年発売を目指してますが現段階でかなりきびしいです。資料的に凝りすぎているんです。もう少し簡略化してすっきりさせないとユーザー層が偏ってしまいそうなんです。
編集部　好評だった「アレサ」シリーズをサターンで出すという可能性は？
高橋　そうですね、そのためには現在ゲーム アーツさんと開発している「LUNAR SILVER STAR STORY」がある程度の評価をいただかなければいけないんですが、「アレサ」のシリーズも続けたいですね。シリーズ化していければ突っ込んだところまで触れられますし、やっぱりタイトルごとに別な企画よりはキャラクターも温めていけるし、それぞれの個性も追求していけますしね。
編集部　期待を寄せているユーザーに一言。
高橋　今までのJAMのカラーが大きく変わることはないと思います。サターンのラインナップにはウチの色的なソフトがないので、逆にそういった意味で新鮮に受け止めてもらえればと思っています。
佐藤　絶対に自信のあるものを作っているので待っていてください！

日本アートメディア

SFC版「アレサ」より。「アレサ」シリーズはキャラ重視のシナリオ型RPGで、全編通して「ドール」という魔法少年が主役だ。360°スクロール戦闘と、「ソウル」という宝石を混ぜ合わせてオリジナルアイテムを作る「ミクストフォーム」というシステムがウリ。

東京は門前仲町に社屋を構える日本アートメディアは1989年に創立、現在社員は25名という、大規模ではないが小数精鋭のソフトハウスだ。日本アートメディアでは創立以来RPGを中心に手掛けており、年間平均1.5～2本のタイトルを制作している。特にSFCやGBで発売された「アレサ」シリーズはユーザーのみならず業界からも高い評価を受けており、約5年間の間にSFC版で「アレサ」「アレサ」アレサ外伝「リジョイス」を、そしてGB版では「アレサⅠ」「アレサⅡ」「アレサⅢ」をリリースしている。最近ではもうすぐ発売されるサターン版「LUNAR SILVER STAR STORY」の制作を担当している。今後もRPGを中心にゲーム制作を行っていく予定。RPGが弱いと言われるサターンに新風を巻き起こしてくれそうなソフトハウスだ。

サターン版「LUNAR」もJAMが制作している。

NEVER LAND

ゲーム雑誌初お披露目のネバーランド開発陣勢揃いの図。静かに整列していただいているが、中には過去作を手に持つ人もいて、実は自己顕示欲旺盛な方々ばかりらしい……。

ネバーランド

会社設立は平成5年5月と最近ですが、メンバーは7年前にあるソフトメーカーの1開発チームから独立した者で構成されてます。当初はパソコンゲームで一旗上げようと「エステール」（未発売）というRPGを作ったんですが、うまくいかなくて……。結局そのシナリオをもとに別タイトルでスーパーファミコンソフトとしてあるメーカーさんから発売したんです。会社設立はちょうどその後です。ちなみに会社名は「いつまでも子どもの心を忘れず純粋な気持ちでゲームを作り続けていく」ことを狙ってつけたようです。うちにいらっしゃる人には「ここは時間が止まっているようだね」ってよく言われました（笑）。代表作として、スーパーファミコンで出ていた「カオスシード」などがあります。実は、これを改良移植したサターン版を我々の参入第1弾として発売する予定になっています。

とにかくおもしろい、すべてが一枚岩に噛み合わさったゲームを出します

編集部（以下編）　まず、今回のGDNETに参加されたきっかけをお願いします。
高田　いいゲームを作りたいというのと、作っている自分達にもっと光をあててもらいたい、という思いが昔からありまして、その条件を満たしてくれる可能性がGDNETにはあると思ったからなんです。今までのソフトのエンディングスクロールだと会社名もあまり出ないくらいで。
受田　別に載りたいとか、そういうんじゃないんですが、会社名とか出ないと社員募集をしても集まらないんですよ、「ネバーランド」って何って感じで。
編　自社ブランドで勝負されるからにはそれなりの責任とリスクを負うわけですが、それについての心意気というのは？

シナリオ　宮田正英
デザイナー　柏木淮一
プロデューサー　高田　誠
メインプログラマー　受田直之

高田　経営的にはダメな考えなんですが（笑）、会社全体で1本のソフトに絞って、うちの持てるポテンシャルを100%出せる作品を出していきたいなと。今までは複数のラインを走らせざるをえなくて、自転車操業みたいになって、自分達が本当に満足いけるものは作れてなかったのが正直なところです。
編　それには御社の得意ジャンルでと。
高田　うちの会社で1本に絞って何かやるといったらやっぱりRPGでしょうか。今まで数多くのRPG作品を手がけていますから。ただ、同じRPGを作るのでも、ひとひねりもふたひねりもしたいとは考えてますけどね。
柏木　その前に1本、スーパーファミコン用のソフトでタイトーさんから出していた、「カオスシード」を第1弾として改良移植したものを発売します。この作品は任天堂でも高い評価を受けた作品なんで、今稼働率の良いマシーンでたくさんの人に楽しんでほしいので、なるべく早く移植するつもりです。
宮田　次に企画しているのが「汽船海賊（スチームパイレーツ）（仮）」という海賊が主人公のRPGです。海賊といっても、完全な悪でもなく、また義賊でもない、ちょうどルパン三世みたいなのを思い浮かべてもらえばいいでしょうか？　時代的には蒸気機関が発明されたあたりで、水域が多い惑星を舞台に蒸気船で冒険していくという。また登場人物がすごく多い。海賊だけでが10人登場しますが、それらが織り成すドラマをすべて盛り込んでいこうと思ってます。

NEVER LANDのオリジナル第1弾
「汽船海賊」

編　独特な取り組みはされてますか？
受田　戦闘がコマンド式じゃなくて、移動シーンから戦闘シーンにそのまま展開して方向キーとボタンで敵と戦うんです。
編　アクションRPGなんですか？
宮田　船の装備やキャラのスキルなどの概念があって、それにより攻撃の方法、範囲などが変化するので、システム的にはRPGと言って問題ないでしょう。
受田　基本構想として、プレイしたときに返ってくるリアクションがスピーディで、ボタンを押す度に生理的な気持ちよさを感じさせたいというのが今回のメインテーマでもあるんです。
高田　RPGというのは100の要素を用意しても30しか遊んでくれないジャンルなんです。そんな人にも300の要素を用意すればより多く楽しんでくれるかもしれない。そういった意味では大作のRPGに仕上げていきたいと思っています。発売は遅れても期待は裏切らない（笑）ので本当に期待していてください。

作り込みをウリにするだけあって、膨大な要素がつまった「汽船海賊（仮）」の企画書。

CRI

CSK Research Institute

研究機関としてさまざまなノウハウを持つCRIも参加。あのタイトルもCRIの技術が生かされていた！

アプリケーション開発部
浪川真治

「機動戦士ガンダム」ではバンダイとともに企画・構成を担当。次回作のゲームデザインも手掛けている。

アプリケーション開発部 主任
郡司英夫

サターンの開発ツールなどを多数手掛け、「機動戦士ガンダム」の開発ではメインプログラムを担当。

浪川　CRIっていうのは、ゲームだけを開発している会社ではなく、マルチメディアソフトの研究室と、その技術をベースにしてアミューズメントやエデュテイメントソフトを開発するアプリケーション制作の部門があるんです。
郡司　私も、サターンの映像ツール開発に携わった後、このチームを編成して昨年はサターンの「機動戦士ガンダム」をバンダイさんと協力して開発しました。
編集部　あのタイトルは、アニメーションのムービーが非常に綺麗だったのですが、そういった技術が生きている？
郡司　そうですね。私達も開発の段階で関わっていた映像再生ツールを使っていたので、ノウハウが結構あったんですよ。
浪川　かなりこだわって、他のメーカーさんではなかなかできないクオリティを実現していると思います。
郡司　１タイトル終えてみて、さらにハードを使いこなせるようになったのでは。
浪川　サターンは本当に多機能なんですが、その組み合わせに制限があったりもするんですね。でも、今度はそういうハードスペックを始めから睨みつつ企画を立てているので、十分に性能を生かした内容にできると思います。
編集部　その、GDNET第一弾タイトルは、どんなゲームなのですか。
浪川　まだ、詳しくお話しすることはできないんですが、戦略級シミュレーションのゲームを企画しているんです。
郡司　ただ、何々タイプのシミュレーションと言われるようなものではなくて、かなり凝っていて個性的なものを目指しています。それから、ムービーなども入れていく予定なんですが、今回は弊社で開発した「MPEG Sofdec」の採用も検討しています。
編集部　専用ハードなしでビデオCDレベルの映像が再生できる技術ですね。
郡司　こういった従来の概念をぶち破るような技術を生み出し、それをタイトルに反映していきたいですね。例えば、サターンはCD-ROMマシンだからって、読み込み時間を待つことが当たり前でいいとは思いません。ユーザーにとってはＣＤだろうがカートリッジだろうが、ゲームはゲームですからね。他のメーカーの開発の方が「どうやってるんだ？」って思うものにしようと努力しています。実際、「ガンダム」の時にも、読み込み時間はかなり改善しましたから。
浪川　これまでは縁の下の力持ちっていう立場でやっていたのですが、GDNET参加をきっかけにこうして名前を出したわけですから、恥ずかしいものは作れないと、気持ちを新たにしてがんばります。

専用ハードがなくてもMPEG1が再生できる
MPEG Sofdec

MPEG1、いわゆるビデオCDという動画規格のムービーは、これまでも「ガングリフォン」（右下の写真参照）などのゲームにも採用されていたが、専用のハード（ムービーカードなど）が必要だった。しかし、CRIが開発したサターン用「MPEG Sofdec」システムは、専用ハードなしで、MPEG映像を再生可能にした。
このシステムは、映像と音声のデータを変換するためのコンバータと、そのデータを再生させるためにサターンのプログラムの中に組み込んで利用するライブラリからなる。フレーム数こそ減少するが、従来のシネパック方式を使ったムービーよりも、格段に綺麗な映像を楽しむことができる。

株式会社CSK総合研究所

1983年、CSKの知識情報開発研究機関として設立。その後、他社に先駆けマルチメディアソフトの研究開発に取り組み、最近ではマルチメディアがエンターテイメント分野で特に進展しているため、同じCSKグループであるセガとの連携を深めている。現在の事業は大きく分けて、映像、音声、通信などのツールやバーチャルリアリティの研究開発部門と、それらを活用してエンターテイメントソフトを開発する部門があり、すでにオリジナルブランドで「古都物語そのⅠ」、「２度あることはサンドア～ル」をリリースしている。さらに、昨年末にリリースされた「機動戦士ガンダム」をバンダイと共同開発したように、大手メーカーのソフト制作に協力することも多く、サターンユーザーとの関わりは深い。

バンダイからの応援メッセージ

以前、一緒に仕事をさせていただいた時の印象は「技術に裏打ちされたヤル気」でした。その時はキャラクターもののソフトでしたが、もし今度ジョイントすることがあったら、オリジナルソフトを作るというのも面白いかもしれませんね。

（マルチメディア事業部開発課主任・浅沼　誠）

Bits Laboratory

ビッツラボラトリー

会社の設立は10年ほど前、ちょうどファミコンが全盛の頃に、当時フリーだった人間がやりたいことをやろうという信念で設立しまして、社名の由来もそんな小さな固まり（＝ビット）でも集まりゃ偉いことするぞ、という意味でつけたんですよ。法人化する前もMSX用のゲームを作ってたので、この業界では古いほうに入りますね。手がけたコンシューマプラットホームは、ゲームギア以外ほとんどです。作品としては最近までは移植がメインで、古いものでいうとPCエンジン版の「ダライアス」シリーズ、「アフターバーナー」、スーパーファミコン版の「戦国の覇者・天下布武への道」など、他にも事情があって話せないソフトがけっこうあるんですが、数はかなりありますね。現在は「天下布武」をサターンに移植中です。

うちは技術力にモノをいわせて作りたいものを徹底的に作り込んでいきます！

宮崎　うちは比較的企画から作品を作る場合が多いんですよ。今回作っているサターン用の「ゲームツール」などいい例ですね。あと、GDNETの他のメーカーを見ていると、RPGやアクションが多そうなんで、うちはシミュレーションを突き詰めていこうかと思ってます。

編集部（以下編）　これまで社名を出さずに開発委託でやられていた理由は？

宮崎　1つにはそのほうが動きやすいということ、またうちに勤める者がアンダーグラウンド的なことが好きだったということがあります。ただ、昔はプログラマーとか企画は表に出ない、会社の影的存在だったのが、会社や開発者の名前が表に出てきている現在、うちもいいソフトを作っているという自負がありますので、その開発者に光をあてようと。

編　そこでGDNETに参加されて、先ほどの「ゲームツール」と「天下布武」を出される予定ですが、それについてのお話しをいただけますか。

宮崎　2本ともうちのやりたいことを具現化したものなんです。まず「ゲームツール」なんですが、今PC-FX用の開発ボードが市販されたり、コンシューマでも「何々ツクール」というのが流行っているじゃないですか。きっとユーザーはそういった"作る"ということに対して欲求不満になっているのじゃないでしょうか。そんなユーザーの欲求に答えようとしてみたんです。「ゲームツール」といってもかなり高度なこと、今までにあるRPGくらいは作れると思いますよ。

金光　「天下布武」については、ハードのスペックも上がったので前作より短時間でより深い、人間的な思考になるようにプログラムできます。今までは思考にハードが追いつかないので、CPUがけっこうずるいことをしていたんです。それをCPUにも人間ができることしかさせないで、なおかつ強くするのにチャレンジしています。自分で教え込んだCPUが人間より強く動いてくれるとすごく嬉しいんですよ。そういう意味でいうと、これも作りたいから作っているんですね（笑）。

編　では演出面でサターンならではのことを組まれていますか？

金光　いわゆるポリゴンを使ってどうのこうのというのは意識してないんです。逆にどんなゲームにもポリゴンが使われるのに疑問を持っているんですよ。そんなことより、特にシミュレーションで、より自然な思考が実現できるハードになったなと感じているんです。

編　今後はどういったソフトを開発されるおつもりでしょうか？

宮崎　何度も言ってますが、うちはやりたいことをやる会社なんで、「ゲームツール」みたいなどこも作らない、一見珍しい、話題性があるものと、もう1つはシミュレーションのようなしっかり作り込んだもの、この2本柱で今後もやっていくつもりでいます。

代表取締役
宮崎　暁

昔はバイク配送のプロライダーとバトルも交わしたというほどのスピードで乗り回していたらしい。

ことシミュレーションの作り込みには人一倍のコダワリを持つ。実はこの方もバイクオタクらしい。

常務取締役
金光正敏

セガサターンユーザーがGDNETを支える

今回、詳しく紹介できなかったが、PCエンジン版「天外魔境Ⅱ」のプログラムを担当したアルファシステムも、新作の準備を進めている。各社からのリリースは、しばらく先のことになりそうだが、先陣を切った「グランディア」の完成度からも、後に続く各社のタイトルが、どれほどのものになるか想像できるだろう。もちろん、今以上に出資会社や流通関係の協力を得て、大きな企画が登場するかもしれない。だが、こうした新しい試みを支えるのは、ユーザーの理解や応援に他ならない。頑張るクリエイター達に、ぜひメッセージを寄せてほしい。

宛先　〒103 東京都中央区箱崎町24-1 ソフトバンク セガサターンマガジン「GDNET（各メーカー名）」係

MOBILE SUIT GUNDAM SIDESTORY I 戦慄のブルー

U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPEDENCE. SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

もうひとつの"ガンダム"伝説は2人のパイロットによって創られる

「ガンダム」という作品の魅力は、登場するモビルスーツのカッコよさがその1つだが、もうひとつは十分なまでに描き込まれた世界観の中で、鮮烈な印象を与えてくれる登場人物達を挙げる人も多い。それは、この「ガンダム外伝」でも同じこと。共に戦う戦友や、お互いを引き立てるライバルの存在などが、全3巻で語られる新たなガンダムの世界に深みを与えてくれる。彼らはグラフィックで登場しないものの、通信による会話などでそのキャラクターが十分伝わるだろう。今回は、設定に基づいて描かれた彼らのイラストとプロフィールを紹介する。

CHARACTERS FILE 1
ユウ・カジマ

連邦の次期主力モビルスーツ「ジム」のパイロット。開戦直後から訓練を受け、訓練中より抜群のMS乗りとしての技能を持っていた。あまり多くを語らない寡黙な性格である。

CHARACTERS FILE 2
ニムバス・シュターゼン

ジオン公国のパイロットで、国家の命令に忠実なエリート兵士。クールな男だが、その一方で激しい気性の持ち主。"EXAMシステム" の秘密をめぐって、ユウ達と対立することになる。

完成度 100%

メーカーから一言

体験版応募ハガキの抽選で週末がつぶれる日々でした。ご家族全員同じ筆跡の方とか、蛍光ペンでナゾの枠をつけてきた方、バンダイへのメッセージを忘れてる方……。皆様の熱いご意見は「II」の発売に向け休む間もない我が開発陣に伝えました。　(広報・河阪)

●バンダイ●9月下旬発売予定●4,800円●ドラマチックシューティング
●1人プレイのみ●全年齢推奨

彼らはおのおの独自の判断で戦闘を展開する。協力して戦況を有利に導こう。

CHARACTERS FILE 3
フィリップ・ヒューズ

ユウと共に戦場を駆ける戦友。いつも飄々として、やる気のなさそうなそぶりを見せるが、いざ戦闘となると一流の腕を発揮。実は最も頼りになる男。

ただし彼らは直接攻撃をしないので、決定打に欠ける。やはりここ一番は自分が頼りだ。主人公は君なのだから。

CHARACTERS FILE 4
サマナ・フュリス

同じくユウの戦友。陽気なフィリップとは対称的な生真面目な性格で、そこをよくからかわれることも。少々弱気なところもあるが、決して臆病者ではない。

CHARACTERS FILE 5
モーリン・キタムラ

ユウ達の部隊のオペレーターで、彼らのアイドル的存在。本人は堅苦しく指示しているつもりが、ついキャピキャピした口調になることも。

各ミッションの説明は彼女がしてくれる。また、寡黙なユウに少し心引かれている部分もある。

CHARACTERS FILE 6
クルスト・モーゼス

ジオンより亡命してきた博士で、新たなニュータイプ論によるEXAMシステムの開発者。

博士が作りだした新型MS「ブルー」の雄姿。その実力は瞬時に数体のジムを葬ったほどだ。

CHARACTERS FILE 7
アルフ・カムラ

EXAMシステムのデータ面を担当する連邦の技術者。ブルーの開発に深い関わりを持つ人物。

君のパイロットとしての腕は確かか!?

各ミッションクリア後にはプレイヤーの腕に応じてA～Eまでの5段階の評価が下される。その面での最高得点は保存できるため、スコアアタックに燃えるのも面白い。

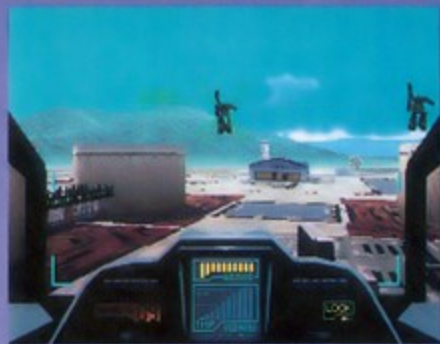
また、全3部作で語られるこの作品は、続編にデータの持ち越しができるので、より高い評価を残しておけば、いいことがあるはず。ゲーム中も、獲得ポイントはZボタンでいつでも表示できるから、活用してほしい。

MISSION COMPLETE

なかなかいい腕をしている。
これからの戦果に期待する。

		評価
戦術得点 ・・・	38014 点	C
被弾率 ・・・	82 %	
総合戦績 ・・・	49814 点	

評価は純粋なスコアと被弾率から換算されるため目指すはノーダメージ。敵施設にあるコンテナや砲台なども加算対象になるので稼ぎに熱くなってみよう。

ユウ達が立ち寄った連邦基地を襲い来るジオンの大部隊！ 整備中の彼らにも出撃命令が下った プラントの防衛を最優先に、旋回して任務に当たれ！ プラントを破壊されたらその場でゲームオーバーとなる今回は、奇しくもステージ1とは逆の、守る側の苦しさを味わうことになるだろう

オデッサ作戦の勝利により地球上のミリタリーバランスは連邦軍へと傾いた なんとか戦況を変えるべく、ここへきてついにジオンも大部隊を投入してきた！ かつてない猛攻にユウ達はたった3機のジムで応戦せねばならないのだった……

四方から迫る敵を撃破し、エネルギープラントを死守せよ！

ユウ達の部隊は、補給とこれまでに得られた実戦データの整理を兼ね、海辺の連邦基地に来ていた。「整備が終わったらいっちょ泳ぎに行かねえか？」と言う彼らであったが、そんな束の間の休息でさえユウ達には許されなかった。突如、鳴り響くサイレンの中、モーリンからの緊急通信が。「敵襲です！ 現在、基地の兵士が交戦中、整備が終わりしだい出撃してください」さらに司令部からエネルギープラント防衛の要請が。万が一ここを破壊されれば、基地全体に被害が及ぶ。次々と迫り来る敵MS部隊を撃破し、プラントを死守するのが今回の任務だ。

GUNDAM外伝 MISSON 1-4 ジオンの猛攻

圧倒的数の不利のうえ、ステージ全体が味方基地のため、今までのように自由に戦えるわけではない。うかつに攻撃を避けられれば自らの手で基地を破壊することになる。なるべくなら格闘戦で勝負をつけていこう。

エネルギープラントを破壊すべく敵は四方より迫ってくるため、一カ所でもたついているといつの間にかプラントを破壊されていたなんてことにもなりかねない。早さと正確さとが要求されるミッションだ。

見よ、このモビルスーツの"動き"に対するこだわりを

これまでも繰り返しお伝えしてきたが、このゲームのモビルスーツの"動き"に対するこだわり方は尋常ではない。例えばこの連続写真。肩部のスパイクアーマーによる体当たりなのだが、こちらの攻撃を回避しつつ迫るザクの動きのなめらかさには感動すら覚える。よく見るとバーニアの炎などの細部にわたる演出も見事な表現されていてうれしい限りだ。モビルスーツ戦の醍醐味とも言える高機動戦闘が自分の手でプレイできる日も近い。この素晴らしさはぜひ自分の目で確かめてほしい//

味方機がザクを射程範囲内に捕らえるも、いち早くこちらの攻撃を察知したザクは……。

素早い反応で回避し、そのまま方向転換を。この時のスピードは普段のザクらしからぬスピードを誇る！

手前のジムを避け、回り込むようにして体当たりを！ 敵を見失い、あらぬ方向にライフルを連射する味方機からもその素早さがうかがえる。こちらもダッシュで緊急回避せよ！

驚異的なスピードで現れた黒い機体 その名は「ドム」

基地を取り囲むように出現する敵モビルスーツ部隊に苦戦しつつも、どうにか何体目かのザクを倒したユウ達。だが、息をつく間もなく攻めてくるその中に、ユウは驚異的なスピードで現れた黒いモビルスーツの姿を認める。「あれはドム!」脚部に熱核ジェット推進機を搭載したことにより、モビルスーツで初めてホバー走行を可能にしたドムは、ジオンの次期主力機の1つとされている。その鈍重そうなフォルムからは想像もつかないスピードで迫る〝それ〟は、ホバーによる機動力を生かし、あっという間に視界から消え去ると、こちらの死角からの攻撃を仕掛けてきた。「早い!!」。ジャイアントバズーカによる攻撃と、スピードの乗った強烈なショルダーチャージは、ザクとは比べものにならない攻撃力を持つ強敵だ。その動きに果たしてついていけるのか……。

敵の攻勢に対応しきれない場合は
●難易度の設定

ガンダムは好きだけど、アクションはちょっと苦手で……という方は難易度を調整することをおすすめする。イージーだと敵の装甲が甘くなるうえ、複雑な攻撃はしてこなくなるからだ。特に、今回のような時間との戦いとなるミッションではありがたいモードだ。

逆に、ハードにすると敵の装甲は恐ろしく厚いものとなる。ノーマルでちょっと物足りないという方はハードに挑戦してみるのもいいかも。

ジャイアントバズーカ
一発一発がかなり重いダメージを持つバズーカ。これを連続で受けたら即、死につながることも……。

ショルダーチャージ
そのダメージもさることながら、転倒させられるのが痛い攻撃だ。

ザクの影から迫るドム! だが、ドムがこちらに直進してきた時がチャンスだ。すかさずサーベルで斬りかかり、まずはその動きを止めよう。

ドムだけならまだなんとかなるかも知れないが、それがザクとの複合攻撃となるともうお手上げに等しい。こういう場合は先にザクを始末しろ!

NEXT
敵の第2波接近! 襲撃により疲弊したユウ達に勝機は!?

激戦の末、ようやく敵を全滅させたかに思えたが、戦いはまだ終わってはいなかった。水面から現れた白い不気味なMSを相手に、ユウは!?

サターン版リアルバウト餓狼伝説ポスター完成

前号の読プレで制作中となっていたポスターが完成。ネオジオ版よりすっきり、かな？

完成度 90%

メーカーから一言

発売日延びてゴメンナサイ。しかし、移植度はかなり良いです。さすがは拡張RAMの実力。読み込みもまずまずの速さ。拡張RAMの価格が5 800円に決まったので、実質3 000円でリアルバウトを入手できるというお買い得商品です。一家に一本！（宣伝課　梅本）

●SNK●9月20日発売予定●8,800円
●対戦格闘●拡張RAMカートリッジ同梱

拡張RAMカートリッジ単価5,800円！

このリアルバウト餓狼伝説に同梱される拡張RAMカートリッジの単体発売価格が5,800円に決まった。汎用性のあるこのRAMはこれから先対応ソフトも多数出るので、ユーザーはぜひ持っていたいところだ。価格的にも、発売初期の品不足が予想されることを考えても、今回同梱で入手したほうがベターでは？

勝ちたかったらシステムを極めよう!!

SYSTEM 1 自分のやりやすいようにオプション設定

ゲームを始める前にまずはオプション設定をしよう。選べるのはゲームの難易度設定。レベル3が通常設定だが、難しい、又は簡単すぎると感じた人は自分好みにすると良い。忘れてはいけないのがボタンの配列。サターン版餓狼伝説3では決められたタイプから設定したが、リアルバウト餓狼伝説は自由に設定できる。ステージセレクトも用意されているゾ。

タイトル画面でオプションを選択するとこの画面に。さらにここから選択するのだ。

メッセージを変えてみる。英語ならなんとかなる人は、今度はポルトガル語の勉強か？

SYSTEM 2 コンビネーションアタックを使いこなせ

前作のコンビネーションアーツをパワーアップさせたのがコンビネーションアタックだということは前回お伝えしたが今回は更に細かく説明しよう。

コンビネーションアタックとは連続で技を出せばいいのだが、ただそう簡単にはいかない。全キャラクター共通で立ち状態からA·B·Cというコンビネーションアタックはあるのだが、ボタン＋方向キーで変化する通常技があるのだ。全キャラ共通のコンビネーションアタックでは3 RUSHしかしないが、方向キー＋通常技と必殺技（超必殺技・潜在能力含む）を混ぜればコンビネーションアタックからの連続技も可能。RUSH数を稼げる。例を上げれば、テリー・ボガードでしゃがみB-B↙-Cキャンセルライジングタックル。キム・カッファンならしゃがみA数回ー立ちB·Bキャンセル鳳凰脚。ガードされても立ちガード不能、しゃがみガード不能の技を混ぜて使えば最強の連携技になるぞ。

コンビネーションアタックをガードされた場合はテリーならB－Bから←＋Cや↙＋Cで2択攻撃を仕掛けよう。

コンビネーションアタックをガードされた場合はテリーならB－Bから←＋Cや↙＋Cで2択攻撃を仕掛けよう。

SYSTEM 3 やっぱり重要オーバースウェー

リアルバウト餓狼伝説のオーバースウェー（以下OS）の速度は前作よりもゆっくりになっている。使用するボタンも1つで楽ちん。簡単にOSが楽しめるぞ。対OS攻撃にはキャンセルがかかるが、必殺技へつなごうとすると奥と手前で不都合がでる。奥なら出るのが速い技。手前なら多少遅い技か、タイミングをとってキャンセルなしで速い技。

手前対OSはキャンセルをかけると当たらないことが多い。テリーならパワーゲイザーにすればキャンセルをかけても大丈夫。

SYSTEM 4 振り向き攻撃の使いどころ

空中振り向きは相手の背後から攻撃をしかけるためにある。他に特殊な使い方として振り向いた後に空中で出せる必殺技を出して、パワーゲージをためるという使い方もできる（キムの飛翔脚など）。やはり相手の起き上がりにどちらかわからない位置で出すのが良い。連続で相手の後方にジャンプして出すような攻め方でもいいだろう。

まず相手の起き上がりに跳び越すようにジャンプして、Zボタンを押して振り向いて攻撃。当たったら連続技をいれよう。

SYSTEM 5 ガードキャンセル

ガードキャンセルとはガードしているときの硬直を解除すること。ガードした直後にコマンド入力すると発動する。キャラによってガードキャンセル可能な必殺技は決まっている。出せる条件はパワーゲージがMAX状態か、パワーゲージの色が黄色のとき。パワーゲージが黄色のときに使うと、パワーゲージは一定量減少するので気をつけよう。キャラによっては技に無敵時間がない。相手の単発の技、コンビネーションの最後にキャンセルしよう。

相手の攻撃に押され気味のときはガードキャンセルで脱出だ。

SYSTEM 6 追い打ち攻撃と起きあがり攻撃

まずは追い打ち攻撃について。追い討ち攻撃があるのは全部で9キャラクター。追い打ち攻撃を当てるためにはまず相手をダウンさせなければならない。そして相手が完全にダウンしたらコマンド入力。完全にダウンしないと違う技が暴発してしまうので気をつけよう。リーチの長さを考える。ビリーは棍を使っているのでリーチは長いが、ギースは投げ技であるために、近距離でないとだめだ。

そして起き上がり攻撃は起き上がりの隙をなくして攻撃するというもの。忘れがちだが有効な攻撃手段だ。

ダック・キングは超必殺技のあとに追い打ち攻撃が…。

強いからといって使いすぎると相手にばれてしまうぞ。

SYSTEM 7 超必殺技

超必殺技は2ラインある体力ゲージが赤色になると無限に出すことができ、体力ゲージが黄色でもS・POWERK時は一回だけ出すことができる。パワーゲージは通常技を当てたり、必殺技を当てる。または出すだけでたまっていくぞ。

超必殺技をだせる状態のパワーゲージ。ゲージがなくなるまで。

SYSTEM 8 潜在能力

前作の潜在能力はキャラクターにより出し易さが違ったが、リアルバウトは簡単に出せるのだ。条件は体力ゲージが赤色でパワーゲージがたまっているとき。パワーゲージの文字がP・POWERになっていればOKで、1回だけ出せるぞ。

これが潜在能力が可能になるパワーゲージ。Pの文字に注目。

SYSTEM 9 リングアウト

落ちた方が負けになるリングアウト。相手と自分のキャラクターが両方落ちた場合は先に落ちた方が負けになる。オーバースウェーラインの端で攻撃をくらっても落っこちてしまうぞ。

両者とも画面外に落ちた場合は先に落ちた方が当然負ける。

SYSTEM 10 ランク表示

勝ったときのAAなどの表示、前作にもあったが今作品のストーリーには関係ない。純粋に自分の強さを示すものだ。ゲーム終了時にまとめて表示され、君のゲームの腕がランキングで判断されるぞ。

自分のランクが表示される。何ファイターにランクされるのか。

SYSTEM 11 CPUキャラ出現順番

リアルバウトのCPU出現順番はある程度決まっている。闘うのは13人でギースを含む3キャラは固定となっていて、1人目から10人目までが他のキャラクターだ。もしテリー・ボガードを1人目に選んだ場合、2人目はダック・キングと矢印通りに進んでいき、10人目はフランコ・バッシュになる。その他の3キャラは残念だが登場しない。もし苦手なキャラがいる場合は、出さないようにCPUを選択するのがいいだろう。

- テリー・ボガード → ダック・キング → 秦　崇秀 → ブルー・マリー → ジョー・ヒガシ → 望月　双角 → アンディ・ボガード → ボブ・ウィルソン → 不知火　舞 → フランコ・バッシュ → キム・カッファン → 秦　崇雷 → ホンフゥ → テリー・ボガード

⑪ 山崎竜二
⑫ ビリー・カーン
⑬ ギース・ハワード

「最後は私だ」

コマンド技と追加必殺技表

方向キーとボタンの組み合わせで出す、通常技ではない技がコマンド技。あとは必殺技を出した後に出せる追加必殺技について、コマンド紹介だ。

テリー・ボガード

●バックスピンキック
→+B
●アッパー
↙+A
●チャージキック
ダッシュ中→+C

ギース・ハワード

●雷光回し蹴り
←+B
●昇天明星打ち
↙+A

ブルー・マリー

●ダブルローリング
←+B
●ローストレート
↘+A
★クイックスウェー
↓↙←+A
★バックドロップ
クイックスウェー中←+A
★フェイスロック
バックドロップ中←+B

秦 崇秀

●竜回頭
↘+C
●光輪殺
→+A
★帝王神眼拳鋼落
神眼拳B(頭上落下)中A～C

秦 崇雷

●竜殺脚
→+B
★帝王神足拳(遠距離)
→→→+B

秦崇雷には遠距離まで届く帝王神足拳がある。コマンドは簡単で技の威力は大。

アンディ・ボガード

●浴びせ蹴り
→+B
●上げ面
↙+A
★疾風裏拳
斬影拳・強～↙→+C

望月双角

●錫杖上段打ち
↙+A
★天破
邪棍舞中～↙+C
★払破
邪棍舞中～↘+C
★降破
邪棍舞中～↗+C
★突破
邪棍舞中～→+C
★側破
邪棍舞中～Z

ダック・キング

●ニードルロー
↘+B
●マッドスピンハンマー
←+A
★ブレイクハリケーン
ダックダンス後↓↘→↓↘+BC
★ダンシングキャリバー
ダックダンス後↓↙←↓↙+BC
★ローリングパニッシャー
ダックダンス後←タメ→←→+BC
★ダイビングパニッシャー
ダックダンス後(空中で)→↘↓+BC

キム・カッファン

●ネリチャギ
→+B
●覇気脚
AB

●印はコマンド技、★印は追加必殺技です。

ジョー・ヒガシ

●スライディング
↘+B
●ジョーソバット
←+B
●しゃがみ肘打ち
↙+A
●バーチカルアッパー
←+A
★爆裂フック
爆裂拳中～↓↘→+A

ボブ・ウィルソン

●S．ヘッドバット
→+A
●J．アンダーキック
(空中で)↓+B
●エレファントタスク
↙+A
★ウルフファング
マッドスピンウルフ中C連打

ホンフゥ

●踏み込み側蹴り
→+B
●ハエタタキ
↙+A
★黒竜(空中で相手の技を受け返し)
←↙↓↘→+C
★電光パチキ
電光石光の地中～B連打

山崎龍二

●ブッ刺し
→+A
●昇天
↙+A
★蛇使いキャンセル
タメ中にA
★四段ドリル(2)
(1秒間に)8回C連打
★四段ドリル(3)
(1秒間に)10回C連打
★四段ドリル(4)
(1秒間に)16回C連打

不知火 舞

●龍の舞
←+A
●背面蹴り
→+B

フランコ・バッシュ

●バッシュトルネード
→+B
●ステップアックス
ダッシュ中C
★クイックステップ
ウェービングステップ中→←+B
★ダブルウェービングブロー
←↙↓↘→+Z＊2
★メテオバックブロー
メテオタックル～↙→+C
★ストレート
H・バスター中↓↘→+A
★バックフィニッシュ
H・バスター中↓↘→+B
★タックル
H・バスター中↓↘→+C
★フック
H・バスター中↓↙←+A
★ハイキック
H・バスター中↓↙←+B
★オメガショット
H・バスターロ↓↙←+C
★アッパー
H・バスターロ→↓↘+A
★リバースハイキック
H・バスターロ→↓↘+B
★バイシクル
H・バスターロ→↓↘+C

ビリー・カーン

●強攻中段突き
→+A

ビリー・カーンにはコマンド技は一つしかない。でも、この技はリーチがすばらしく長い。離れて出していれば強いぞ。

The Future Is Now SNK WORLD '96

読者プレゼント付原稿料争奪「リアルバウト餓狼伝説」戦へ急きょSNK参戦!!

SNKの宣伝課梅本氏が急きょ、ライター対抗「リアルバウト餓狼伝説」戦への出場を表明。これは、SNKに写真撮影に行った際、ライターの健崩が梅本氏に持ちかけたためで、当初は悩んでいた梅本氏も健崩とリアルバウト餓狼伝説で対戦して好勝負を繰り広げたために、勝てると確信した模様。対抗戦で負けた場合ライターではないため、読者プレゼントを増やすことで決着した。

SNK東京支店にて一言
「ズバリ勝ちにいきます」

番号	名前	使用キャラ	コメント	予想
1	たか・ぴー	アンディ・ボガード、キム・カッファン	ゲーセンで波が去って以来さわってないので、まず勝てないでしょう。勝ったら奇跡に近いのでは……?とりあえずはアンディ・ボガードとキム・カッファンで出ようかと…。	◎
2	フラン一号	テリー・ボガード、ギース・ハワード	リアルバウト? 僕は当然勝ちに行きますよ。OK野郎のテリーと悪の帝王ギース、この2人で完璧! 僕に賭ければ豪華プレゼントは貴方のもの。励ましのお便りも大歓迎!	
3	大戸島さんじゅうご	ダック・キング、ビリー・カーン	僕はリアルバウト餓狼伝説ではダック・キングが一キャラです。正確に言うと、リアルバウト餓狼伝説ではダック・キングしかできません。どうしよう。こんなんじゃ勝てないよ。	
4	REI	ブルー・マリー、ビリー・カーン	餓狼3は余りやってなかったけど、リアルバウトはかな~りやりこみました。ゲーセンでの野試合も多かったし、勝率も良かったですよ。負けられませんね、この闘いは。	○
5	SNK梅本氏	ビリー・カーン、不知火舞	みなさん謙遜していらっしゃるが、相手はプロ。勢いで出ちゃったのはいいけど、全敗したらどうしよう。とりあえずビリーの強さを信じて、頑張るしかありませんね。	△
6	健崩	ジョー・ヒガシ、ブルー・マリー	リアルバウトは今でも多少はやってはいますが、KOF'96で負けたのが悔しく、のめり込んでいるので勝てないと……。キャラはジョーとブルー・マリーかなぁ。	
7	麻宮穣司	不知火舞、ボブ・ウィルソン	'96の大会で負けたのでリアルバウトは頑張りたいと思います。餓狼伝説シリーズはずっと舞が一キャラなので、あと一人はボブ。たか・ぴーと健崩には負けたくないです。	
8	うまのすけ	ダック・キング、ボブ・ウィルソン	なんか……その場に居合わせたら決まっちゃったんですけど……。キャラも2人は自由のはずなのに、それも決められちゃった……。僕に賭けない方がいいですよ……。にゃはっ。	×

大会ルール及び応募方法

今回も大会ルールを説明しよう。読者の方は優勝者を予想し、当たった方の中から抽選でSNK、サタマガから豪華賞品が送られる。優勝者(ライター)は原稿を書かずに原稿料が貰えるのだ(梅本氏が優勝した場合は現在検討中)。当然一番最下位のライターはノーギャラで原稿を書く。梅本氏の場合は賞品増加。方式は総当たり戦で、3キャラで1試合が行われ、2キャラは本人が選び、1キャラは相手が指定する。

応募の際は優勝者の名前と、選択した理由、予想ライターへの激励などを書くこと。キミの知っている必勝法なんかもいいかも。

あて先

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンクセガサターンマガジン編集部
「RB餓狼伝説原稿料争奪戦大予想」係

締め切り

10月31日必着

プレゼント賞品

SNKからはROMやポスター、サタマガからはソフトバンクグッズなどを進呈。

豪華賞品を予定!

青山ようこの自信あり!!

やはり大本命はたか・ぴー。うまのすけは実力未知数ながらダークホースの可能性有。勝ちにいくREI、心臓の強い大戸島も捨てがたい。隠れた実力者フラン一号、麻宮、体は弱いがゲームはうまい健崩、この辺は好みしだい? 梅本氏は、なかなか侮れない強さ。本番に強いタイプなら、大番狂わせも!?

※予想◎……本命○……対抗△……中穴×……大穴

ウィニングポスト2 プログラム'96

馬主になりたきゃ遊んでみてちょうだいよ

完成度 100%

メーカーから一言

今度の「ういぽ」、泣く子も黙る超話題の種牡馬"ラムタラ"が早くも登場！ 新設レースもバッチリ収録、今年のトレンド先取りです。しかも馬主の皆様待望のパスワードによる競走馬コンテストも開催決定!! 詳しくは今月号の広告を見るよろし。（やざわ）

●光栄●10月4日発売●6,800円●SLG（競馬シミュレーション）●全年齢推奨●パスワード対戦あり

新プログラム対応で馬三昧！

サラブレッドを育てるのではなく、馬主としての生活を楽しむ「ウイニングポスト2」が新データで内容も新たに登場だ。馬主の運命を握るイベントなど、ゲームを盛り上げる新要素もバッチリ。システムや操作方法といった基本的な部分に大きな変化はないので、前作からのファンも安心して遊べるぞ。もちろん競馬のことがわからなくても遊べる親切な機能付きだ。

ゲーム開始

まずは秘書選び

最初はキミの片腕となる秘書を6人のなかから選ぶ必要がある。支払う給料によって秘書たちの能力も違ってくる。高い給料を出す程より的確なアドバイスをもらえるぞ。

投資の第一歩 競走馬を買おう

プレイヤーの持ち金は2億円。これで秘書を雇ったら、つぎは競走場を買おう。選べるのは3歳馬と4歳馬のなかから。慎重に選ぶのだ。

気になる馬もいる

将来有望な馬がいたら、必ず牧場へ行ってチェックしよう。プレイヤーの持ち馬のライバルとなるか、それとも手に入るか……。

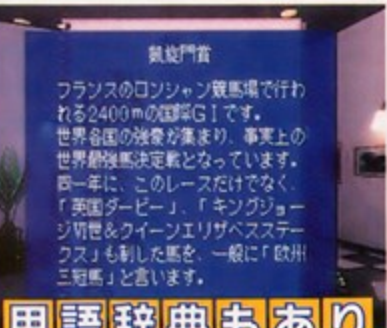
用語辞典もあり

とかく専門用語が多い競馬の世界。でも、この用語事典があれば初心者でも大丈夫。わからない言葉があっても、すぐに引けるのだ。

'96 新プログラム対応

最新の公式データを採用しており、種牡馬はすべて実名で登場するぞ。

競走 愛馬を持ち寄れ！

機種やシリーズを問わず、パスワードを使って持ち馬どうしを競走させることもできる。

POG ペーパーオーナーゲームなら4人まで遊べる

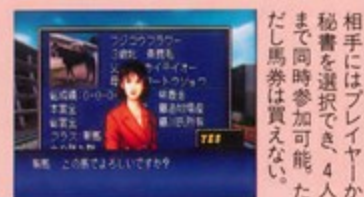
ペーパーオーナーゲームとは架空の馬主のこと。参加するプレイヤーが目をつけた馬を架空の持ち馬とし、その馬が稼いだ賞金や優勝回数などで勝敗を決する遊びだ。キミのサラブレッドを見極める目と運が試される熱いゲームなのだ。

相手にはプレイヤーか秘書を選択でき、4人まで同時参加可能。ただし馬券は買えない。

最初のうちはすべて厩舎に任せる

馬主としての経験が少ないうちは、ほとんどの作業を秘書や厩舎のオーナーがやってくれる。経験を積めば馬の鍛えかたなどにも口が挟めるぞ。

いよいよ出走！ 競馬場に行こう

最初に4歳馬を買っていれば、1カ月ほどで出走できる。競馬場に行って持ち馬の走る様子を見ておこう。もちろん馬券を買うこともできるぞ。

馬主、牧場主との出会いも大切に

競馬場ではさまざまな出会いが待っている。どんな場面で誰と出会えるのかはわからないから、競馬場へはマメに通い、人脈を広げよう。

月末には必ず収支をチェック！

収入がなければ馬主として失格だ。持ち馬の賞金や馬券の収益で秘書を雇い、さらに競走馬を買い足して収入を伸ばそう。月末は要チェック。

POLICENAUTS™
ポリスノーツ

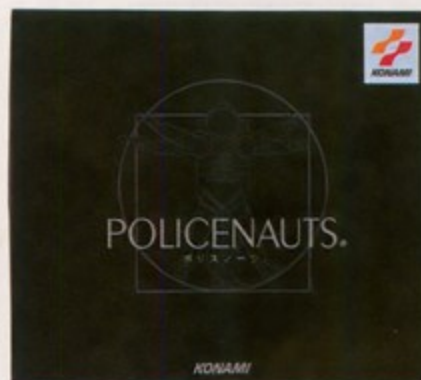
メーカーから一言

初回プレス板は、かなり豪華だよ(この写真じゃいまいちわからないかもしれないけど)。ハードカバーの写真集は全36ページにセル画付き(これは前にも書いたね)。パワーメモリー、バーチャガン用のシールも付いてます。パッケージもシブい! (宣伝・柘植)

●コナミ●9月13日発売●6,800円(CD3枚組)
●アドベンチャー●1人プレイのみ●全年齢推奨

最終形態を銘打つだけの最高パッケージで登場!

パソコン版のリリースから2年。ついにサターンユーザーが、「ポリスノーツ」の世界を体験できる時がやってくる。監督小島秀夫氏が「最終形態」と称すほどの仕上がりなのだ。さらに、これまでも「特典付き」作品はあったが、今回の初回特典はこれまでになく豪華である! その内容は、まずパワーメモリー用ラベルシール(表面をコーティングした光沢仕様)。次に渋いデザインのバーチャガン用のデカール。そして3つめが写真集。内容は見てのお楽しみということにしておくが、表紙は板紙を使ったハードカバーという、費用のかかる製本だったりする。はっきり言って、ソフトのおまけどころか単品で売ってもいいほどの作り。もちろん、これらの特典とソフトを収める特製パッケージも初回販売分だけの仕様だ。

初回プレス特典はこれだけある

これが初回販売分のパッケージ。ソフトがCD3枚組でこの価格ということを考えると、ありがちな表現だがまさに「出血サービス」だ。

シューティングの名場面も心ゆくまでプレイ

すでにご存じのとおり、サターン版はクリアしたシューティングシーンがいつでも再プレイ可能に。プレイする時は、それぞれのシーンが収録されているCDから起動するのだ。

加えて、クリア後には映像特典も

ちなみに、「ポリスノーツ」本編を最後まで観る(クリアする)と、メニュー画面に「特典映像」の項目が加わる。その内容は詳しく教えられないけど、特典というだけあってマニアックな映像が収録されているので、エンディングの後でおおいに楽しんでほしい。なお、これは1枚目のCDに収録されているので、起動する時は間違えないように。

クリアしても電源をすぐに切らないように。まだお楽しみはあるのだ。

ACT2は前半の山場！ 事件が続々と展開！

さて、ここからは前号に引き続き、興味を失わない程度に序盤のストーリーを追っていこう。前回まではプロローグからACT１の導入部分だったが、今回の紹介の中心となるACT２は、本格的にストーリーが動き出す「承」の部分にあたる。トクガワ本社ビルで、かつての仲間であるトクガワと物別れに終わったジョナサンは、ひとまず親友エドの自宅へ行く。そしてエドの娘アナと、養子のマークに迎えられ、暖かい家庭の団らんの中、ビヨンドならではのおいしい（？）食事を供にするのだが、突然かかってきた謎のタレコミ電話によって、それは中断されてしまう。電話の主は、宇宙飛行士記念博物館へ来れば情報を伝えると言うのだが……。

小さいながらも暖かい雰囲気のエドの家。妻は宇宙特有の病気で、すでに亡くなったという。

やっぱりこいつはスケベだ
女とみればすぐに声をかける

アナが作った料理には、ビヨンドの住人に不可欠なカルシウムがたっぷり含まれている。でもジョナサンの口には合わないようで……。

食事中にかかってきた電話の主は、ジョナサンが追っている事件について何か知っている口ぶりだった。だが、いったい誰が？

ナイン・スターズが語った情報は本当なのか？

電話の主に指定されたとおり、ジョナサンとエドは宇宙飛行士記念博物館（AMM）へと向かう。ここは、人類の宇宙進出への軌跡や歴史に関する資料などが展示されている。もちろん、かつてジョナサンが所属していたポリスノーツの関するものも例外ではない。なにしろ、今となっては、ポリスノーツは歴史の教科書にも載るくらいの、過去の出来事なのである。

AMMへ入った２人は、ビヨンドコーナー、月面コーナーなど、各展示場を回って電話の主との接触を待つが、どこにもそれらしい人物は見当たらない。もしかしてこれはガセネタなのではと、疑問を感じ始めた矢先、宇宙服で素顔を隠した男が現れた！

宇宙服に身を包んだ男は？

ナイン・スターズと名乗る男は、北条家にNARCカプセルの秘密を記録したCD-ROMが隠されていると言うが。

電話の主は、なぜか人の多い時間帯に、しかもAMMでの待ち合わせを要求してきた。何か理由がありそうだ。

北条家に重大な手掛りが！

ナイン・スターズの正体が誰であれ、情報はまったくのでまかせではないらしい。２人は夜の街を飛ばして北条家へ向かう。

ついさきほど、CDのことを電話で尋ねてきた者がいたというカレン。早くも何者かの手が？

ケンゾウの音楽CDコレクションの中に、１枚だけノイズしか聞こえないものがあった。これだ！

CD-ROMに記録されていたのはトクガワ製薬の秘密!

ナイン・スターズによると、CD-ROMの記録内容はトクガワ関連者しか使えない端末で読み込めるとのこと。しかし、トクガワ製薬に忍び込んだところ、ケンゾウの研究室にあった端末はなぜか撤去されていた。そこで2人は、次にビヨンド中央病院に向かう。以前ここへ来た時に、薬局に端末が置いてあったのを思いだしたのである。

夜中に無断で忍び込んだところ、クリスに見つかってしまった2人は…。

なんとか事情を説明して、薬局の端末を使わせてもらうことに。

チェックをクリアすると……

これまでの捜査で得た情報と北条家から借りてきたIDで、コンピュータのチェックをクリア。すると……。

NARC麻薬流通の全容が暴きだされた

なんとCD-ROMには、NARC麻薬のカプセルに関する秘密が記録されていた!

これによると、トクガワ製薬はNARC麻薬を巧妙に流通させる手段を マフィアなどに流していたようだ。

このCDは決定的な証拠にならないが、トクガワの手口はわかった。後は裏付けを取ってゲイツに知らせるだけだ。

ロレイン殺害犯人発見! しかし奴は手ごわすぎた!

トクガワ製薬が裏で行ってきたNARC麻薬流通という犯罪を立証するため、2人はすぐさま裏付け調査を始める。しかし、鑑識課のビクトルに預けたカプセルがいつの間にかすり変えられたり、ナイン・スターズとの再接触時に恐ろしい事件が起こったりと、突如として周囲におかしなことが頻発し始める。そんなさなか、ジョナサンはロレインを爆破事故に巻き込んだ犯人を発見! バイクで逃走する男を警察車で追いつめにかかった!

地球で逃がしたあの男が!

ある夜のこと、AMMから脱出した2人は、怪しい男を発見する。あの時の犯人だ!

危険なカーチェイス!

バイクで逃走する犯人と、警察車で追うジョナサンとの銃撃戦が始まる。逃がしてたまるか!

普通なら致命傷になるほどの銃弾を浴びせたにもかかわらず、犯人は倒れない。そんな馬鹿な!

犯人を追って車内へ

バイクを捨てた犯人は、白い人工血液を大量に流しつつ、リニアレールに乗って逃走を試みる。

不運にも、乗り合わせていたクリスが人質に。犯人の酷薄な目は、まぎれもなく本気だ!

そして最後は手に汗握る爆弾解体シーン!

犯人は最後に時限爆弾を仕掛けて姿をくらます。残り時間もないので、もはや自らの手で解体するしかない。

やっぱり、サターン版が一番可愛くなった

発売が迫る「ポリスノーツ」。細部まで徹底的に描き込まれたこの近未来のストーリーにはどんなテーマが込められているのか。そして、"最終形態"サターン版の特徴について小島監督自らが語る。

ホームとビヨンドに象徴されるテーマは

編集部　「ポリスノーツ」の企画はどんなところから始まったのですか。
小島　企画自体はものすごく古いんですよ。PC-88とMSX（いずれもパソコン）版での「スナッチャー」が、容量とかいろいろな要因で、途中で終わった。それで、もう一度自分のやりたかったことをアドベンチャーっていう方法論で表現したいと、ずっと思ってたんです。
編集部　やりたかったこと、とは？
小島　ユーザーがプレイした後に、何かしら感じてもらえる、こちら側からのテーマ性を、キャッチボールみたいに受け止めてもらいたいんです。例えばこの「ポリスノーツ」では、宇宙に行ったら人間がどうなる、あるいは宇宙で生活した時、人の関係や、体にどういう影響があるのか。コロニーっていうのは、すごい夢と希望があるけど、実際にそこに移ったとしたら、何が変わって、でも人間として普遍なものは何なのかっていうことを、SFではない、もうちょっと近未来のこととして真面目に取り扱ってみたかった。
　そして、それをプレイしたユーザーには、「臓器移植について勉強してみよう」とか、「宇宙に行ったら人間はどうなるんだろう」って、ゲームが終わった後の1週間ぐらいでも考えてもらえるような、あるいは前向きに今後の生き方に付加してもらえるようならいいなと。そんな、ちょっと大げさなことをずっと考えておったんですよ（笑）。
編集部　今回のテーマは、企画の時点ではかなり先取りしていますよね。
小島　この設定を考えていた'90年の頃は、「ライジング・サン」なんて映画が公開されて"ジャパン・バッシング"が巻き起こりつつあったし、"臓器移植と脳死"も議論されるようになってきた。もう1つ、ちょうど秋山さんが日本人として初めて宇宙に行ったことで、それまではNASAのすごい文献を読まないと載っていなかった、「無重力で人はどうなるのか、どんな感覚なのか」っていう情報がどんどん入ってきて、身近に語られるようになった。そんな社会的な問題を、ストーリーのテーマ性で結んでいった結果が、「ポリスノーツ」として仕上がったわけです。
編集部　ストーリーのテーマというのは「ホームとビヨンド」の関係に象徴されるということなのですが。
小島　ええ、そうです。地球とコロニーとの関係は、そのまま親子の関係とか、友達の関係とかを表している。ビヨンド（超える）には2つの意味があるんですよ。地球からコロニーへの距離と、ジョナサンが25年間眠っている間に経過した時間なんですね。テクノロジーが進んで我々が宇宙に出たり、いわゆる時間旅行すらできるようになったとしても、結局は人間どうしの関わり、関係というのは続いていくんだということをテーマにしています。

怒りの感情を放つバーチャル感を再現

編集部　映画的な作りというところをこだわる理由というのは。
小島　映画が好きっていうのはありますけど、別にムービーを使ったゲームっていう意味じゃないんです。今、ゲーム業界に足りないのは、映画のような照明効果であるとか、演出であるとか、演技とか、あるいはストーリーの濃さとか、人間関係をちゃんと描いているとか、シナリオの完成度とかいう意味で、映画のレベルに立つっていうのが、一番難しい。「ポリスノーツ」に関しては、カメラワークとか、カット割りを使えるということで、映画を意識しながら、そのテクニックを入れていったっていう感じですね。
編集部　字幕も映画的な手法を意識したのですか？
小島　それは別です。パソコン版を発売した時に難聴者の方からお頼りをいただいて。これまでゲームを楽しんできたけれど、CD-ROMになったら喋るけれど文字は出ないから、遊べなくって悲しいと。
編集部　容量などがきついのでは？
小島　技術的には全然大したことないんですけど、調整ですね。監督として、演出上どうしてもテロップを出したくないというところが、いっぱいある。でも、どっちを取るかっていうとユーザーライクなんです。
編集部　この2年間でさまざまなプラットフォームに移植されたわけですが、サターン版が"最終形態"と言われる部分はどこに？
小島　今回は本当に最後です（笑）けど、ある意味ではサターン版はそんなに大きく変わっていない。つまり完全移植なんです。その理由は、サターンのユーザーって、すごくゲームを愛する人達だから、他機種版と同等以上じゃないとダメっていうことを前提とした。だから、「半透明処理」みたいにハード的に難しいことも、できなければ移植じゃないって。ムービーも3DOでは（秒間）24フレームなのをPSでは15にしていた。それを、サターンは24で、それもシネパック方式じゃない綺麗な画像で提供したいと、プログラムの担当者にだいぶ無理を言いました。
編集部　復活したシーンやセリフもありますよね。
小島　PSではないシーンやセリフが結構あるんです。なぜかと言うと、ムービー化した場合、そのスピード感とかテンポが、静止画に音声を流す表現用に考えたパソコン版の演出には合わないんですよ。すごく間が空いてしまって。それで、ムービーを生かすためにどんどん切っていっ

親と子、親友、相棒。時間と距離を経ても変わることのないこの関係を、ホーム（地球）とビヨンドにオーバーラップさせている。

たわけです。3DOは思い切りカットしたので、ユーザーから「あの名ゼリフはどこにいった」と、クレームがバーッと届いて。それをもう一度すくい取って作りなおしたのが、PSなんですけれども、それでもやっぱり、削ったところがあった。今回、最後ということで、もう一度パソコン版から見直して調整したので、そのへんで、"最終形態"という意味合いを濃くしたっていうか、すべての中で一番の回答ではないかと。

編集部　でも、その編集は、監督、あるいは演出家として納得できるものだったのですか。それともニーズに応えた結論なのですか……？

小島　今思うと、やっぱりサターン版が一番可愛いですね(笑)。パソコン版も最初のバージョンなので思い入れはあるし、PSの時は、これが最高や！　と思ってました。でも、しばらく間を置いて考えてみると、やっぱりちょっと違うなって。すごく些細なところなんですけど、いわゆるサブ・ストーリーなんかにネタふっているような、細かなセリフがあるんですよ。そういうのもなくなったりしていたので、やっぱり、サターン版に入れたんですね。

編集部　その他に、やりたかった事を実現してしたものはありますか。

小島　やっぱり一番はバーチャガンへの対応です。「リーサルエンフォーサーズ」のようなガンゲームって、確かに面白いんですけど感情移入は難しい。だって、突然、見知らぬ敵が現れて、一発撃って死んで、はい、サイナラ。このゲームでは、例えばレッドウッドがストーリーを通して「悪いヤツ」だという意識がジョナサン、つまりプレイヤーの中で高まって、怒りが頂点に達した時、銃を取れる。その、バーチャル感を出したかったんです。それにはやっぱりマウスでは気持ちが入らない。初の対応ということでも気に入ってます。

編集部　隠しイベントなども用意されているのですか。

小島　いろいろあるので探してみてください。例えば「ときめきメモリアル」のセーブデータがあると……。

編集部　何かが変わるんですか？

小島　たぶん、最初はわからないと思うんですけど、「なんや、こいつらこんなこと言うんか!?」って(笑)。それから、今まで画面外にあって胸を触れなかった相手も、今回はあることをすると背伸びしたりして、なぜか触れるようになってます(笑)。

編集部　すごい特典だ(笑)。

POLICENAUTS™ 監督／ゲームデザイナー

小島秀夫

小島 秀夫　こじま ひでお

コナミ コンピュータ エンタテイメント ジャパン取締役

1963年生まれ。コナミ入社後、「メタルギア」「スナッチャー」「ソリッドスネーク」などを制作。「もう10年目ですから、いつまでもちんたらしてられへんなと(笑)。もちろん「ポリスノーツ」はクソゲーじゃないですよ。でも、(陸上の)有森さんじゃないですけど、自分をよくやったって褒められるようなものを、やっぱり作りたい。変なゲームを作りたいんです」と語る。現在はKCEジャパンの設立にともない東京に単身赴任。最新作を東京ゲームショウで発表した。「息子と離れてるから寂しくてしゃあない」とも。「ポリスノーツ」の発売日は偶然にも、お子さんの3歳の誕生日でもある。

JAPAN SUPER BASS CLASSIC'96

リアルで手ごわい本格派

メーカーから一言

実は僕、釣りが好きで、よくやるんですよ。そう、特にバス。面白いっすよね、ハマると。で、今度ナグザットの冠でNBCのショアトーナメントがあるので、皆さん来てください。もち、一般参加OK！　9月1日河口湖にて。朝7時に集合だ！（ナグザット　きむりん）

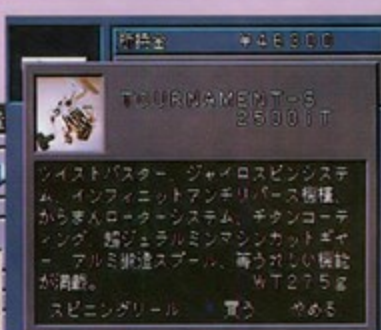
●ナグザット●8月23日発売●6,800円●全年齢推奨

有名バスプロ監修のバスフィッシングゲーム

「ジャパンスーパーバスクラシック'96」は、人気のブラックバスフィッシングを題材にした本格派の釣りゲームだ。このゲームのウリは、すべてにおいてリアルなこと。バスプロ今江克隆氏の監修を受けて、操作感覚やグラフィックは現実さながら。また、日本バスプロ協会と日本バスクラブの公認を受けていることや、実在メーカーの協力で、登場するバスプロや各種釣り具のすべてが、実名なこともリアルさに拍車をかけている。

まさに、従来の釣りゲームとは一線を画すこのソフト。今までの釣りゲームに物足りなさを感じていた人ならプレイしてみるべし！

有名バスプロや道具の数々が実名で登場!!

プレイヤーのライバルとして登場するバスプロは、すべてバスプロ団体に所属する実在の人物なのだ。

有名釣り具メーカーの協力で、ゲーム中に使える道具もすべてホンモノ。細かな道具の解説も見られるぞ。

トーナメントで大物を狙え！

このゲームの本当の面白さは、トーナメントモードにある。プレイヤーの目的は、バスプロとしてトーナメントに出場。年間トップランキングを狙うことだ。

① まずはトーナメントに参加

プレイヤーは関東／関西地区所属のバスプロとなって、毎月1回行われるトーナメントに出場する。

各トーナメントは、全国のバス釣りのメッカと呼ばれる場所（河口湖や琵琶湖など）で行われる。

② ポジション取りが大切！

バス釣りは場所取りで勝負が決まるとも言われる。湖面を移動して、いいポジションを確保しよう。

③ 目指せ大物バス!!

いいポジションが取れたなら、早速アタック開始。バスがいそうな場所をめがけてルアーをキャストしよう。

ルアー釣りでは仕掛けも重要。食いつきが悪いなら仕掛けを変更しよう。

ヒット！　暴れまわる魚をうまくコントロールして、自分の所までたぐり寄せるのだ。

時には靴や空缶といったヘンなものまでが釣れてしまう。中にはショップで買い取ってくれるアイテムも……!?

本格プロ麻雀 徹萬SPECIAL

有名プロ雀士達と対局ができる！

完成度 100%

メーカーから一言

今回は2枠もらえるのか。ラッキー!! で、さっきの続きだけど、河口湖の大地公園で行います。参加賞もあるし、5位以内にはロッドやリールの賞品も。参加費は一般1,500円、NBC会員は500円。僕も行くので、見かけたら声かけてね。（ナグザット きむりん）

●ナグザット●8月23日発売●5,800円●全年齢推奨

日本プロ麻雀連盟公証 本格4人打ち麻雀

実戦さながらの4人打ち麻雀が楽しめるソフト。「日本プロ麻雀連盟」の公認を受け、15人もの有名プロ雀士が実名で登場する。プロの面々は、すばやく手強い打ち筋で、一筋縄ではいかない相手ばかり。好きな雀士と対局できるフリー対局モードや、麻雀大会を勝ち抜くフリー対局モード。さらには自分の成績を確認できる成績モードが用意されている。

フリー対局

対戦したい雀士3人を選んで対局を楽しむモード。

23もの項目で、好みに合わせた設定が可能。連盟ルールや、各地方ごとのルールも用意されているのだ。

成績

タイトル制覇でのプレイヤーの成績を表示する。対戦したプロの成績も表示可能だ。

勝率はもちろん、全和了役や半荘の勝率、平均点数なども知ることができる。

タイトル制覇

数々の大会を勝ち抜いていくモード。毎月行われるランク分けされた試合を勝ち進み、設定された獲得賞金を超えると、次のランクに進むことができる。

最初はCランクからスタート。賞金を獲得することでランクは上がっていくぞ。

大会に参加！

各大会ごとに形式や賞金、ルールが設定されている。

激戦を勝ち抜け！

参加資格のある試合を選んだら対局開始。強豪ぞろいのプロ雀士相手に勝ち上がることができるかな？

プロ相手でも容赦は無用。勝ちまくってトップを狙え!!

目指せ「阿佐田哲也杯」

「麻雀放浪記」の作者でもある氏の名を冠したこの大会には、Aランクで年間獲得賞金が4位以内でないと出場できないのだ。

！注意

対局中の電源オフやリセットは、満貫払になってしまうぞ。

強豪!! 15人のプロ雀士

ライターから一言

手ごわいパズル盛りだくさんの謎魔界村。単純なだけに奥が深いゲーム性と、かわいい(?)キャラの動きに、思わず寝るのも(仕事も)忘れてハマっちゃうのだ。あ、みちを(謎魔界村担当ライター)クン、代わりに僕が原稿料貰っておくよ。(がすけつ)

●カプコン●8月30日発売予定●5,800円
●パズル●全年齢推奨

風が動けばアーサーとアスタロトもうかる!?

この「アーサーとアスタロトの謎魔界村」は、面クリア型のパズルゲーム。プレイヤーは、それぞれ違った性質を持つアイテムを組み合わせて仕掛けを作り、面ごとに定められた目標を満たせればクリアとなる。と書くと、まるで普通のパズルゲームのようだが、この謎魔界村はひと味違う。1つのアイテムの動作が次のアイテムに伝わって、さらにそれが次のアイテムに……といった具合に、〝風が吹けば桶屋が儲かる〟のことわざを地でいくおもしろさがこのゲーム最大の魅力なのだ。

ゲームの難易度は全部で3つ。それぞれ「魔界村」、「大魔界村」、「超魔界村」と名付けられ、各30面が用意されている。また、自分だけのオリジナルパズルを作れる「ホームトゥーンズ」モードも用意されていて、実に末永く楽しむことができるぞ。

魔界村シリーズ

少し高めの難易度が嬉しいカプコンを代表するアクションゲーム。第1作の「魔界村」はアーケードで登場。様々な武器を駆使してのアクションが好評を得た。続く「大魔界村」は同じくアーケードで登場。最後の「超魔界村」はSFCで。右の写真はその「超魔界村」だ。

面クリアまでの道のり

ゴールメッセージを確認

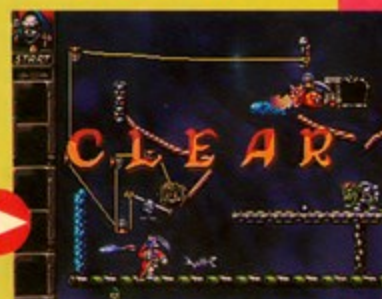
まずは面の最初に表示されるクリア条件と、アイテムの初期配置を把握するべし。この面はアスタロトに魔魚を与えるのが目的だ。

アイテムを配置して……

画面左側のアイテムリストから選んだアイテムを、画面に配置していこう。アイテムの数には限りがあるので注意しよう。置場所や向きにも気を付けないと、仕掛けがうまく動いてくれないぞ。

パズルスタート

納得できるアイテムの配置ができたなら、パズルをスタートさせよう。基本的にゲームオーバーは無いので、失敗を恐れず何度でも挑戦しよう。配置が上手くできていれば、仕掛けが次々と動作し始めて……。

クリア!!

見事クリア。順番としては「アスタロトがはさみでロープを切る→鉄球が落ちる→ガーゴイルが火を吐き魔魚を押し出す→シールダーが放り投げる→アスタロトが喰う」となる。

おなじみのキャラが総登場! でもいつもとチト違う

このゲームでは、いままでの魔界村シリーズに登場したキャラクターが登場して、画面をにぎわせてくれる。その数なんと70種類以上。それぞれのアイテムの性質を把握することがクリアへの近道となるのだ。

アーサー
言わずと知れたシリーズの主人公。宝箱や像、肉に目が無くて、これらのある方向に向かっていく。

レッド・アリーマー
物が触れると口から火を吐く。他のアイテムに着火できる。

アスタロト
アーサーの宿敵。どんな障害があろうと、しつこくアーサーをつけ狙う。魔魚と肉、宝箱が好物。

ほかにもいるぞ!こんなキャラ

ベルゼバブ

お尻の針をロープなどで引っ張ると、口から小バエを発射する。小バエで物を動かしたりできる。

シールダー

お尻に物が当たると息を吐き、頭の上に乗った物は放り投げる。アーサーを見つけると後ろを向く。

コッカトリス

魔界の怪鳥。物が当たるなどしてびっくりすると、卵を産み落とす。卵の数は調節することが可能だ。

ルシファー

閉じこめられた魔王。レバーを動かすとオリが開き、石化した一角獣などを復活させる力を発揮する。

メーカーから一言

実写パートの撮影から1年、ようやく完成しました。警察特殊部隊に〝なりきる〟ことをゲームのコンセプトとしたので、モデルガンやサバイバルゲームがお好きな方にオススメです。（バンプレスト・広報）

●バンプレスト●発売中●5,800円●SHT（アクションシューティング）●全年齢推奨●1人プレイのみ

作戦行動のポイントを伝授！ あとは実戦あるのみ!!

今までにも何度か紹介してきた「ジェイスワット」。今回は、作戦評価上位を狙うためのポイントをいくつか紹介していこう。もちろん、ここで取り上げる以外にも、証拠品を押収したか、敵味方問わず人命を失っていないかなどの判断材料がいくつかある。最高ランクAを狙え！

Check 1 状況を見て味方の配置を!!

まず効果的なユニット配置を行うため、状況説明画面をよく見ておこう。バックアップは敵の数が多いところに、スナイパーは人質のいるところに配置するのがベスト。またスナイパーは、狙撃時間にフォワード（プレイヤー）がその場所にいないと効果を発揮しないので注意しよう。

各ユニットの配置画面。ユニットの性格によって、配置できる場所が限定されている。

フォワード

⬅プレイヤーとなるユニット。出入口のある場所にしか配置できない。

バックアップ

➡バックアップを投入すると、そのエリアの敵が若干減り、作戦行動がとりやすくなる。

スナイパー

➡窓のある場所にしか配置できない。場所に応じて、狙撃時間をしっかり調整しておこう。

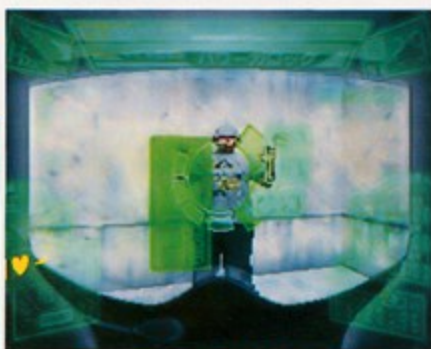
Check 2 無駄な装備は禁物!!

敵の数に応じて装備を決定する。必要以上の武器や弾薬を携帯すると、減点につながるので注意しよう。ハンドガンはマッドイーグル、マシンガンならばレッドアイが最もバランスのいい銃だ。ステージ1では、マッドイーグル＋マガジン1、レッドアイ＋マガジン3がベストの装備だろう。

ベストの装備は？

マッドイーグル。敵を一発で抵抗不能にできる、威力に優れた銃だ。

連射能力の高いレッドアイ。敵の数が多い場合にはこれで一斉掃射だ。

Check 3 作戦行動は的確に行え！

犯人逮捕

人質救出

実際の作戦では、迅速な行動と的確な判断が要求される。無駄な弾薬を使わずに、犯人を残らず逮捕し、人質を救出していこう。また、建物をくまなく回り、証拠品を探すのも任務のうちだ。時間ばかり気にして、捜査をおろそかにしていては、評価はいつまでたっても上がらないぞ。

Check 4 評価は6段階

作戦行動の評価はAからFの6段階。もちろん、最高のランクはAだ。人員配置、装備、犯人逮捕、人質救出といった様々な判断材料から、君のランクが決定する。最高ランクを狙うために、ポイントを体で覚え込もう。

ランクAをめざせ!!

TETRIS PLUS

完成度 100%

メーカーから一言

面クリアタイプのパズル「パズルモード」(なんかヘン)が、このソフトの特長です。各20面の4ステージに隠しステージもプラス(隠してないじゃん)で合計100面。これがハマります。試しにゲーセンで予習してみるのもいいかも。（宣伝・も）

●ジャレコ●8月30日発売●5,800円
●落ちものパズル●全年齢推奨

全100面のパズルモードと対戦モードは遊び応え十分!

ノーマルモードは同時プレイ可

落ちものパズルゲームの元祖「テトリス」に、面クリアタイプのパズルゲームがプラスされてアーケードに登場した「テトリスプラス」。今回エディット機能などが追加されサターンに移植された。

画面はいたってシンプルだがクリアするごとにレベルが上がり、背景がどんどん変わっていくオリジナルモードは、相変わらずの面白さだ。ルールは簡単。ブロックがすき間なく並べば、横1ラインを消すことができるので、形の違うブロックを上手に積んでいこう。天井まで積んでしまうとゲームオーバー。4ライン以上同時に消せば画面に大きく「TETRIS」と表示されて、高得点を得ることができる。別々の画面で2人同時に楽しむこともできるので、お買い得だぞ。

ハラハラドキドキ対戦モード

パズルモードのルールで2P対戦が楽しめるVSモードだ。2ライン以上同時に消すと、相手にブロックを送りこむことができる。パズルモードと同じルールなので、先に博士を床に触れさせるか、相手の博士を天井に触れさせれば1本だ。3本勝負なので2本先取すれば勝ちだ。

博士の動きに気をつけないと、あっさり負けてしまうこともあるぞ。

ブロックをガンガン積んでいくと、教授がブロックを登って吊り天井に触れてしまうので注意が必要。時々テトリスを出して天井の高さを戻してやろう。博士にブロックが触れないよう気をつけよう。

お宝さがしだ!! パズルモード。エディットして自分だけの面も作れる

落ちたブロックと重なると、教授はブロックをどんどんよじ登ってしまう。教授の乗っているブロックを消すことを考えよう。写真の場合、このままブロックを入れてやれば、教授が乗っているラインが消えて、教授が床の上に落ちてクリアになる。

「テトリスプラス」オリジナルのモード。4つの遺跡を選んで探検していくというストーリー仕立てになっている。遺跡の探検にやってきた、"教授"と"じょしゅ子"は、はたして全部の面をクリアして、お宝を手に入れることができるだろうか。ブロックを上手に積んで、左右に動き回る教授を床(ゴール)まで導こう。もたもたして降りてくる天井に、教授が触れるとアウトだ。

世界の遺跡に挑戦

好きなところにブロックを配置したら、教授が出現する場所を決定しよう。

移植に隠して付加されたのが、このエディットモード。パズル面を自分で作ることができる。ブロックの色も選択可能なのでカラフルな面を作ろう。10面までセーブすることが可能だ。好きな順に並べ変えて連続して遊ぶことができる。

教授を床(ゴール)まで導けばクリアだ。

挿入デモでも、みごとなコンビぶりを見せてくれる。

南の島にブタがいた
ルーカスの大冒険

ブタさんが　飛んだり跳ねたり　歌ったり

完成度 100%

メーカーから一言

30種類以上あるパズルの中にはちょっと手強いのもあるので、「このパズル難しくてクリアできないよー!」っていう人は、キャンセルして次の問題に挑戦したり、時間をかけてゆっくり考えられる問題を選択すれば、パズルが苦手な人でも十分楽しめるよ。

●ヴァージンインタラクティブ●9月27日発売●5,800円●パズル&アクション●全年齢推奨

パズル&アクション

ブタが主人公という一風変わったゲームの登場だ。ゲームの目的は、主人公ルーカスを操作して、アクションシーンやパズルをクリアし、捕らえられた仲間を助け出すこと。変化に富んだ6つのステージには、各5つのパズルが待ち受けている。頭を使うモノから、反射神経が試されるモノまでバラエティー豊かな問題が用意されていて飽きさせないのだ。

パズルとパズルの間で楽しめるアクションシーンは、オーソドックスな横スクロールタイプ。ゴールまでたどり着ければ面クリアだ。

囚われの仲間達は全部で500匹。アクションシーンの途中やパズルに正解することで助けられる。すべて助け出すことができれば……!!

各ステージ5つ目のパズルで行われる、ボスとの勝負に勝つことができたならば、ルーカスが主役のシャレた感じのムービーが流れ出す。歌うは「スィートメモリーズ」。

全32面!ルーカスが挑戦する難問パズル

ジャングルの島　ピグストリーム

バラバラな形の14枚の図形を中央の盤に隙間なくはめ込んでいくゲーム。図形は回転させることも可能だ。

ボスのクモと対決。交互に陣地を置き、相手の陣地を挟み込んで自分のモノにする。最終的に陣地が多いほうが勝ち。

パズルの島　ピグポグピース

左側の岸の敵味方3人ずつを右側に移す。ただしゴンドラの定員は2人で、味方より敵の数が多くなってはならない。

隠されているルーカスパネルの場所を、10個探し出せばクリア。書かれた数字をヒントにしてパネルをめくろう。

砂漠の島　サンドサンド

のぞき穴の向こうを駆け抜ける、ラクダに乗った人達の人数を当てるゲーム。正確な動体視力が要求されるぞ。

水路を流れていく水を、止まらせないように仔ブタがいるところまで運ぶ。瞬間的な判断能力がゲームのカギだ。

氷の島　クールルディ

バウンドしながらすべてのペンギンを倒してゴールしよう。床は、緑が2回、オレンジが4回で壊れてしまうのだ。

制限時間は10秒。中央に表示されるマークと同じものを、周りのマーク2つを使って完成させる。5問正解でクリア。

時計の島　ピグタククロック

6個のブロックを上手に使って、ルーカスをゴールまで導こう。ルーカスが登れるブロックは1段までなのに注意。

音を使った対戦型の神経衰弱。ボスのロボットを相手に、同じ音のするパネルをめくるのだ。先に9問正解すれば勝利。

リゾートの島　サニーニョ

一直線に橋を並べるゲーム。決められた数のタル（橋を下げる）とカサ（橋を上げる）をどう配分するかがポイント。

7つの絵柄に対応した数字を当てはめて、数式が成り立つようにするゲーム。同じ数字を2つの絵柄には使えない。

エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにい・た・い in Hawaii

メーカーから一言

エンジェルパラダイス２は、はっきり言って今までのアイドルゲームとはワケが違います。例えばパズルにしてもピースどうしを挟んで間にあるピースを消せる「挟み消し」、それを応用した「挟み連鎖」などやればやるほど味が出てきます。お楽しみに。

●サミー工業●９月13日発売●5,800円●PUZ（組み合わせパズル）
●全年齢推奨●１人プレイのみ

発売まであと少し今回は3大モードを紹介するぞ!!

まずはおさらい エンジェルパラダイスシリーズとは?

パズルで人気アイドルの映像を楽しみながら、しかも２人きりのデート感覚が味わえてしまう贅沢なソフト、それがエンジェルパラダイスシリーズだ。

第２弾の本作は吉野公佳ちゃんが登場。ハワイロケによる完全撮り下ろし映像でパズルをしながら、公佳ちゃんと旅行が楽しめるぞ。

オープニングムービーではゲーム中のムービーのハイライトシーンを見ることができるぞ。

豊富なモード、ムービーの画質、量ともに大幅アップと、前作をさらに上回る内容。

最初に選べるステージは１つだけだが、クリアすればどんどん分岐していくのだ。

このゲームのメイン ムービーパズル モード

メインとなるムービーパズルモードは、公佳ちゃんとハワイを巡りながら、ポイントごとに用意されているパズルをクリアしてごほうびの映像をバッチリ眺めちゃおうというものだ。パズルをクリアした手数や、ごほうびのあとの会話によって次に進むポイントが変わってくるから何度でも楽しめちゃうぞ。また、ルートによっては15パズルもあるのだ。

また詳しく説明するが、挟み連鎖を利用して、いっぺんにピースを消すことも活用するとなおよし。

見事、制限手数内でクリアすれば、待望の公佳ちゃんのムービーを見ることができる。感動の一瞬。

ムービーの最後には、会話シーンがある場合がある。どう答えるかによってルートが変わってくるからよく考えよう。

YES

ピースの配置や形はランダムで決定されるから、同じステージでも何度でも遊べるぞ

YESを選んでみるとステージ４に。このように選択肢によっていろいろルートが違ってくるのだ。

スケートをする公佳ちゃんの勇姿。けっこうウマイみたいだけど、昔からやっていたのかな？

NO

砂浜で遊ぶ公佳ちゃんがこちらに微笑みかけてくれたぞ。ああ、感動でございます。

NOを選んでみると、海岸線に近いステージ５に来たぞ。公佳ちゃんの水着姿が見られるのかな？　なんだかワクワクしてきたぞ。

こうしてパズルをクリアしながら、公佳ちゃんとのハワイ旅行を楽しもう。島のポイントすべてをまわることができるかな⁉

公佳ちゃんのすべてがわかる データルーム モード

このモードはまさにファン必見のモードだ。公佳ちゃんのプロフィールから、好きな食べ物まで、ファンでも知らないような情報がギッシリ詰まっている。他にも、公佳ちゃんのハワイでのひとときを静止画で見ることもできるのだ。

公佳ちゃんの情報を詳しく調べておけば、右で紹介しているカルトクイズにもラクラク答えることができる!?

公佳ちゃんが作ったお菓子。一度でいいから食べてみたいなぁ。はぁ、無理なお願いだね。

公佳ちゃんのコト・どこまで知ってる? カルト クイズ モード

公佳ちゃんがムービーで公佳ちゃんに関するカルトクイズを出題してくれるモードだ。問題はファンでも知らないような難しいものばかりだけど、間違えてばかりいると公佳ちゃんに怒られちゃうぞ。全問正解できればきっといいことが……。

ありゃりゃ。公佳ちゃんをガッカリさせてしまいました。ファン失格かな？　勉強して出直します。

データルームモードで公佳ちゃんに関する知識を一通り身につけたら、いざ挑戦だ。

う～ん、どっちだろう？　正解でも不正解でも公佳ちゃんのコメントが聞けるのが嬉しい。

SEGA SATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを徹底ガイド!!

今回は、「ときメモ」攻略総決算と10人対戦があつい「サターンボンバーマン」だ。

P210……………………ときめきメモリアル
〜forever with you〜
P218………………………サターンボンバーマン

ときめきメモリアル ～forever with you～

●コナミ●発売中●デラックス版：6,800円／スペシャル版9,800円●恋愛シミュレーション●1人プレイのみ●全年齢推奨

イベントをチェックして気になるあのコを狙い撃ち！

デート中や学校生活で突然発生するイベントは、ともすれば単調になりがちなゲーム展開をひきしめてくれるスパイス的要素。それらは一定の条件をクリアしていないと発生しないので、プレイヤーによってはほとんど見ることなくエンディングを迎えた人もいるだろう。というわけで今回は、11人の女の子のイベント発生条件をドーンと紹介してみた。「ときめき」をしゃぶり尽くしたいユーザーは必見。それ以外にも、ゲーム中に表面化しない女の子のパラメータについても触れているので、こちらも参考にしてほしい。

友好度

恋愛感情を抜きにして、主人公とどれだけフランクにつき合えるかを表す要素。名字で呼ばれていたのが下の名前に変わったときなどで状態が判断できる。下校時に会ったときやデート中など、行動をともにしているときにどのような態度を取ったかによって上昇または下降する。当然ながら、上昇するに越したことはない。

ときめき度

主人公を"恋人候補"としてどの程度意識しているのかを表す要素。それぞれの女の子の理想とする男性像に関わるパラメータの増減や、それぞれの女の子をどのように扱っているかによって変化する。ときめき度が高くなると、表情に赤みがさしてトロンとした目つきになる。これが本命の女の子だけだったら嬉しいのだが……。

傷心度

主人公に対する、あらゆるネガティブな感情を表す要素。女の子がガッカリするような態度（女の子からの申し出を断る、デートをすっぽかすetc.）をとったり、他の女の子と仲良くしていると上昇し、それが一定量に達すると、好雄の電話でチェックできる評価表に爆弾マークが表示されるのだ！　特定の女の子を狙っているとしても、全体のバランスを取りながらプレイしないと収拾がつかなくなるぞ。

藤崎詩織

■登場条件／最初から登場している■所属クラブ／設定した誕生日によって変化する■性格／ときめき度、友好度ともに上昇率は低いが、傷心度の上昇率がそれほど高くないので、じっくり腰を据えて攻略（？）していこう。■その他／ゲーム開始時の主人公との相性は、それぞれの設定した血液型によって変化する。主人公をB型にすると、軒並相性はよくなるようだ。

♥花咲ける思い出話・池で溺れる編

春にきらめき公園に行く（1年目は行けない）。幼なじみならではの会話が繰り広げられる。
［備考］行けば必ず発生

♥詩織、日頃の憂さを忘れ大いにはしゃぐ

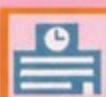
夏休み期間中にプールに行く。ただし2年目（2回目）以降。大胆な構図に注目！
［備考］行けば必ず発生

♥花咲ける思い出話・柱の傷は一昨年の編

秋に近所の公園に行く。小さいときに背くらべした跡を見つけて、懐かしさに浸れる。
［備考］友好度、ときめきが高い時に発生

♥地上数10Mで宙ぶらりんのハプニング

冬に遊園地に行き、観覧車に乗る。思いきり取り乱す詩織の姿が新鮮。
［備考］友好度、ときめき度が高い時に発生

勢い余って、主人公に対する思いのたけを口走ってしまう詩織。かわいいのう。

嬉し恥ずかしの相合傘で恋人気分

夏服の期間（6～9月）の平日にランダムで発生。詩織の顔のアップとセリフに赤面必至。
［備考］友好度、ときめき度が高い時に発生

教訓・早起きは3文の得ナリ

土曜日以外の平日でランダムに発生。同伴出勤……じゃなくて一緒に登校できる。
［備考］ときめき度が高い時に発生

★クリスマス・イブに神様のニクい演出

クリスマスパーティーに参加（鏡、美樹原がいる時は、ときめき度の高いキャラが優先）。
［備考］友好度、ときめき度が高い時に発生

他の女の子のアタックを振り切ってこの画面が見られるかはアナタ次第。

★数年ぶりにおじゃまする幼なじみの部屋

主人公と詩織の誕生日を3/1～4/1の休日にあたる日に設定すれば、合同誕生日会が。
［備考］友好度が高い時に発生

10年前、主人公があげた誕生日プレゼントを見せてくれる詩織。照れるぜ。

PICK UP!

「ときめき」の主人公とヒロインの藤崎詩織は、単なる幼なじみという設定である。しかも隣同士に住んでいて、月日が経つにつれて疎遠になっていったけど、主人公は相変わらず想いを寄せている……というから、ときめきどころかせつないことこの上ない。プレイヤーにとっては"ゲームのヒロイン"以上の思い入れは持てない詩織だが、（プレイヤーに操作される）主人公にとっては、学校の帰りにバッタリ会うのもヒヤヒヤものに違いない。もしプレイがマンネリ気味になってきたら、主人公の心情を想像しながらコマンドを実行していくのも楽しいかもしれない。

記号の意味

♥デートスポットで発生するイベント　学校生活（平日コマンド）実行中に発生するイベント
★その他、特殊なイベント

如月未緒

■登場条件／文系パラメータが55（詩織、優美以外の女の子が２人以上登場している時は75）以上のときに文系学習コマンドを平日に実行or同じクラブに入部してしばらく活動する■所属クラブ／文芸部or演劇部■性格／ときめき度、友好度、傷心度ともに上昇率が高い。一度惚れられると、関係の維持が大変。■その他／健康的な場所や騒がしい場所は苦手。遊園地は結構だいじょうぶだったりする。

仕方なく乗った絶叫マシーンが命取り

春に遊園地に行き、絶叫マシーン・ビビールに乗る（ビビール登場は'97年３月）。

［備考］行けば必ず発生

はっきり言って好印象は持たれないイベントだが、如月ファンならば要チェック。

病弱な女の子に直射日光は似合わない

夏休み期間中に海に行く。一応水着姿は見られるが、実際には泳がない。

［備考］行けば必ず発生

文系少女は一度読みだしたら止まらない

秋に図書館に行く。以降も50％の確率で発生する。女の子は満足だが主人公は立場ナシ。

［備考］行けば必ず発生

映画に入り込んでしまう感受性の高さ

２年目の冬に映画館(「告訴」)に行く。このときのメッセージ選択によって……。

［備考］行けば必ず発生

メガネを外した彼女の顔を見て「いいな」と思えば、そう言ってあげよう。

か弱い女の子には、そいつぁあ重荷だぜ

冬服の期間（６～９月以外）の平日にランダムで発生。男らしさを自然にアピールできる。

［備考］ときめき度が高い時に発生

校舎裏で２人だけの秘密の特訓……

体育祭の種目で二人三脚を選ぶ。実際の競技も彼女と参加する事になる。

［備考］ときめき度が高い時に発生

こんなにも女の子と密着できる競技がある体育祭に、心から感謝したい。

PICK UP!

単なる読書仲間と油断させておいて、自分の方で勝手に盛り上がってしまう……という典型的な地雷女。本人に悪意がないだけに扱いが難しい。

紐緒結奈

■登場条件／理系パラメータが60（詩織、優美以外の女の子が２人以上登場している時は85）以上のときに理系学習コマンドを平日に実行or同じクラブに入部してしばらく活動する■所属クラブ／科学部or電脳部■性格／ときめき度の上昇率は普通だが、友好度、傷心度の上昇率がハンパじゃない。良き理解者として様子をうかがおう。■その他／音楽はクラシック、映画はアクションを好む。

自由を得た殺人コアラの標的は……

春に動物園に行く（コアラ登場は'96年３月）。冷静沈着な彼女も、これにはさすがに驚いた。

［備考］行けば必ず発生

偽りのパーフェクト・ゲーム

夏にボーリング場に行く。ゲーセンの一件といい、結構負けず嫌いなのかもしれない。

［備考］行けば必ず発生

手から機械に伸びるアヤしいコード

秋にゲームセンターに行きメダルコーナーで遊ぶ(メダルコーナー登場は'96年９月)。

［備考］行けば必ず発生

めざせ！ デジタル・エルサレム

12月にショッピング街に行き、ジャンク屋で買い物する。何度行っても発生する。

［備考］行けば必ず発生

世界征服をジャマするヤツはこうなる

冬の第１日曜日に遊園地に行き、ヒーローショーを観る。彼女の行動力は並大抵ではない。

［備考］行けば必ず発生

彼女も彼女なりに、悩みごとがあるのだ

冬服の期間の平日にランダムで発生。

［備考］ときめき度が高い時に発生

本当に危険な香りのする修学旅行

北海道の修学旅行で一緒に見学すると発生。地球の存亡は２人の手に委ねられた!?

［備考］行けば必ず発生

最終決戦!! 愛・おぼえてますか(笑)

紐緒に告白されるのが決定的な状態で'98年２月28日を迎えると、彼女と戦闘することに。

［備考］友好度、ときめき度が高い時に発生

PICK UP!

イベントの数に関しては詩織とタメを張る紐緒。そのうち２つが戦闘シーンというのがいかにも彼女らしい。その中でも宇宙人との戦闘は、このゲームの大きなヤマ場の１つだ。なにせ対戦相手が地球外生命体だからね。ここで勝利を収めるには、紐緒の開発した超強力兵器の組み立て（プッ）が完成するまで、主人公キャラが何とか持ちこたえる必要がある。攻撃はほどほどにして、防御を

中心とした"忍耐のプレイ"を心がけよう。はたしてこのエピソードが今後の２人の関係にどの程度影響を及ぼすのかは定かではないが、彼女が一層調子づくのは間違いなさそうだ。

片桐彩子

■登場条件／芸術系パラメータが50（詩織、優美以外の女の子が２人以上登場している時は65）以上のときに芸術系学習コマンドを平日に実行or同じクラブに入部してしばらく活動する■所属クラブ／美術部or吹奏楽部■性格／ときめき度、友好度、傷心度ともに平均的な上昇率。よくできた性格なのか、恋愛そのものに関心が薄いのか。■その他／美術館は彼女のお気に入りスポット。うまく利用せよ。

X2000か、はたまたセガカラか？

春にカラオケBOXに行く。ここでは彼女の歌声を聴く事ができる。この唐突さがイカス。

［備考］行けば必ず発生

片桐殺すにゃ刃物はいらぬぅ……

夏休み期間中に海に行く。如月とは違った理由で海水浴を拒む。トラウマがあるらしい。

［備考］行けば必ず発生

最初のうちは何だかんだ言ってごまかそうとするけど、この人嘘つけない性格だわ。

個性派を気取るギャルはグロもイケます

秋に美術館に行き、ガーギー展を見る（ガーギー展開催期間は'97年９月～11月）。

［備考］行けば必ず発生

居眠りも、寝顔が可愛いければ許される

冬にプラネタリウムに行く。このあとのメッセージ選択で「おこす」を選ぶと……。

［備考］行けば必ず発生

校内でも自由人ぶりを発揮！

夏服の期間の平日にランダムで発生。水泳の授業をさぼっている彼女と遭遇する。

［備考］ときめき度が高い時に発生

スクール水着姿で校舎裏にいるなんて、結構ヘンな感じ。気恥ずかしいひと時だ。

異文化間交流だってお手のもの

沖縄の修学旅行で一緒に見学すると発生。彼女の真の英会話能力が試される……？

［備考］行けば必ず発生

ディスコミュニケーション状態にあっても、意思の疎通は可能らしい……。

PICK UP!

天然の個性派というよりは、個性的なるものに憧れを抱いている一少女といった感じの片桐。これがいったん空回りしだすと、彼女の立場も危ない。

虹野沙希

■登場条件／根性パラメータが36（詩織、優美以外の女の子が２人以上登場している時は96）を越えたときor同じクラブに入部してしばらく活動する■所属クラブ／野球部orサッカー部■性格／友好度の上昇率が特に高く、ときめき度、傷心度の上昇率も平均以上。友達関係から容易に恋愛関係に移行できるタイプである。■その他／物腰の柔らかさに安心しきらないように！

これを出されたら男はもうメロメロ

春にきらめき中央公園に行く。すでに学校で手作り弁当を貰っていると内容が少し変わる。

［備考］友好度、ときめき度が高い時に発生

緊急事態とあっては唇を奪うのも辞さず

夏休み期間中にプールに行く（２回目であること）。虹野が溺れてしまうのだ。

［備考］友好度、ときめき度が高い時に発生

さーて好きなことができる……じゃなくて、急いで意識を回復させないと！

つくづく同伴者だなあと感じるひととき

９、10月にスタジアムに行き、野球を観戦する。ドームの観客と一体化した虹野がそこに。

［備考］行けば必ず発生

何にせよ共同作業は絆が深まります

冬にショッピング街に行き、小物屋で買い物をする。迷い子の面倒を見るはめに……。

［備考］行けば必ず発生

困っている人を見ると放っておけない性分の虹野。根性だけじゃなかったのね。

味の保証なんかなくてもいいです！

冬服の期間の平日にランダムで発生。このイベントのあと体調が10回復してるのが何とも。

［備考］ときめき度が高い時に発生

病人の女の子に無理させては男の名折れ

修学旅行で一緒に見学し、５日目に虹野の部屋に行くと発生。虹野の看病をすることに。

［備考］友好度が高い時に発生

面倒を見られる側にまわって、まんざらそうでもなさそうな虹野。

PICK UP!

応援。たとえ本人が無責任に発した言葉でも、言われた側にとってはこの上なく勇気づけられることもある。その意味で彼女の存在は、偉大だ。

古式ゆかり

■登場条件／運動、容姿パラメータが81（詩織、優美以外の女の子が2人以上登場している時は84）以上のときに運動コマンドを平日に実行or同じクラブに入部してしばらく活動する■所属クラブ／テニス部■性格／ときめき度、友好度、傷心度ともに上昇率が低い。恋愛関係に発展させるまでが難しそうだが、いったん軌道にのれば安定感がある■その他／遊園地の絶叫マシン系が大穴。

男は食虫植物なのよ気をつけなさ〜い〜

春に植物園に行く。(食虫)植物を見つめる純真な瞳とセリフのギャップに注目。

［備考］行けば必ず発生

あけすけのない関係ってやつですか？

夏に水族館に行き、イルカショーを観る（イルカショー開催は'96年3月）。

［備考］行けば必ず発生

光のどけき秋の日にベンチで編み物

秋にきらめき中央公園に行く。彼女の手によって編み出されるセーターは一体誰の手に？

［備考］友好度、ときめき度が高い時に発生

この幸せに満ちた微笑みをずっと見ていられたら、どんなに素敵なことだろうか。

リフトすら乗れない天然ボケぶり

冬休み期間中にスキー場に行く。この調子では回転扉でも苦戦しそうだ

［備考］行けば必ず発生

アヤしげな雰囲気になるはずもなし

夏服の期間の平日にランダムで発生。ケガをして保健室で休んでいる古式に会える。

［備考］ときめき度が高い時に発生

あの時の手編みセーターの行き先は……

きらめき中央公園イベントの1カ月後の平日に、50%の確率で発生する。

［備考］友好度が高い時に発生

何気ないセリフからわかる育ちの違い

修学旅行で一緒に見学すると3日目の夜に発生する。風呂上がりの浴衣もなかなかのもの。

［備考］友好度が高い時に発生

大浴場すら狭く感じる、古式の認識度。さすがは不動産屋の箱入り娘だ。

PICK UP!

恋愛に何を求めるかは千差万別だけど、彼女の場合は安らぎや心地よさといった"静的"なもの。これが理解できないと、一生勘違い野郎のままだ。

清川 望

■登場条件／運動、根性パラメータが31（詩織、優美以外の女の子が2人以上登場している時は71）以上のときに運動コマンドを実行or同じクラブに入部してしばらく活動する■所属クラブ／水泳部■性格／傷心度はさほどでもないが、ときめき度、友好度の上昇率が高め。惚れたら一途のタイプ。■その他／運動パラメータを十分に上げておくと、期間限定の運動系スポットで好印象を与えられる。

形あるものはいつか壊れるというけれど

春に美術館に行き、彫刻展を見る（彫刻展開催期間は'97年3〜5月）。

［備考］行けば必ず発生

夏の浜辺は危険がいっぱい！（落雷の）

夏休み期間中に海に行く。その際、運動パラメータが150以上あること。

［備考］友好度、ときめき度が高い時に発生

至って女の子らしい反応だが、そんなにくっつかれるとこっちも男らしい反応が。

これでアナタも花の子ルンルン（古い）

秋に植物園に行く。清川がたとえに出す花言葉は、彼女のときめき度によって変化する。

［備考］行けば必ず発生

現実世界だったら、ここで一巻の終わり

冬にボーリング場に行く。植物園同様、彼女のときめき度によって内容が変化する。

［備考］行けば必ず発生

及ばずながらアッシもお手伝い致します

夏服の期間の平日にランダムで発生。山のような資料をこともなげに運ぶ清川。

［備考］ときめき度が高い時に発生

如月の本運びのイベントとはいささか状況が異なるが、半分持つのは礼儀。

有名水泳選手の知られざる一面

体育祭当日に発生。学校の花壇に植えた花を1人静かに見つめる彼女。お、俺、もう……。

［備考］ときめき度が高い時に発生

アングルはちとナンだが、心休まるひとときが味わえる。人間清い心が一番だ。

PICK UP!

意識すればするほど遠ざけてしまう……。ズケズケ主張する「ときめき」のキャラの中にあって、つつましやかさを感じさせてくれるのは彼女だけだ。

鏡 魅羅

■登場条件／容姿パラメータが101（詩織、優美以外の女の子が2人以上登場している時は126）以上のときにおしゃれコマンドを実行■所属クラブ／なし■性格／ときめき度の上昇率は普通、友好度は低めといった、いわゆる"高目"だが、なぜか傷心度の上昇率は非常に高い。ガラスのプライド、ということか。■その他／デート時のメッセージ選択は、持ち上げてへつらっていれば特に問題ない。

ファッションコーディネイター気分で

春にショッピング街に行き、洋服屋で買い物する。ワンピースの色の見立てを任される。

［備考］行けば必ず発生

オイルが足りなくなるほど触っていたい

夏休み期間中に海に行く。何度行っても発生する。ほとんど召使い気分だが、眺めはいい。

［備考］行けば必ず発生

誰だって1つや2つ弱点があるもんだ

秋に遊園地に行ってゴーストハウスを選び、メッセージ選択で「怖いんでしょ」を選ぶ。

［備考］友好度、ときめき度が高い時に発生

腰を抜かさんばかりに取り乱す鏡の姿。普段見られない光景だけにトクした気分。

知り合いだからこそのハプニング

冬休み期間中にスキー場に行く。鏡に後方から激突されるのだが、何となく憎めない。

［備考］友好度、ときめき度が高い時に発生

電話で連絡してくればいいのに……

鏡とのデート当日にランダムで発生。その日は兄弟の看病を理由に帰ってしまう。

［備考］ときめき度が高い時に発生

女はちやほやされるうちが華なのよ

夏服の期間の平日にランダムで発生。鏡の校内での人気ぶりを改めて確認できる。

［備考］ときめき度が高い時に発生

心も弾む二人羽織でございぃ!

クリスマスパーティーに参加（詩織、美樹原がいる時は、ときめき度の高いキャラが優先）。

［備考］友好度、ときめき度が高い時に発生

このイベントが発生した翌月に、鏡が上着を返してくれるエピソードが。

PICK UP!

電話口から弟達（2、3人やそこらではない）の賑やかな声が聞こえる鏡の家庭。彼女の自己顕示欲やプライドの陰に潜むものが見え隠れする一瞬。

朝日奈夕子

■登場条件／雑学パラメータが91以上のときにおしゃれコマンドを平日に実行■所属クラブ／なし■性格／ときめき度の上昇率は可もなく不可もないが、友好度の上昇率はとんでもなく高い。知り合ってからあっという間にあだ名で呼ばれるようになるだろう。傷心度の上昇率はやや高めなので、あまりないがしろにしないように。■その他／アクション映画、ニューミュージック系は確実に喜ばれる。

彼女の部屋の様子があらかた想像できる

春にゲームセンターに行き、ビデオゲームコーナーで遊ぶ。遊び人・朝日奈の本領発揮。

［備考］行けば必ず発生

えてして女の子は、景品がかかると必要以上に集中力が高まるものである。

幻想的な光に酔いしれるひととき

8月に遊園地に行き、ナイトパレードを観る。なんとも"いいムード"に包まれる。

［備考］友好度、ときめき度が高い時発生

普段の元気なキャラクターとは、いささか様子が違う。夏の夜効果ってやつか？

カラオケで唄いまくる程に好きらしい

秋にコンサート会場に行き、「酒乱9」のライヴを観る（'97年9月～11月）。

［備考］行けば必ず発生

受験前には見たくない光景ですね

冬休み期間中にスケート場に行く（2回目）。転んで尻を打って下着を濡らしてしまう。

［備考］行けば必ず発生

これで明日からの試験はバッチリだ!?

期末試験直前の日曜日に図書館に行く。ただし、学力が朝日奈とほぼ同程度であること。

［備考］友好度が高い時に発生

どうせなら、映画「ザ・カンニング」くらい凝った仕掛けを作ってほしかった。

彼女にとっては一種のレクリエーション

冬服の期間の平日にランダムで発生。遅刻について職員室で怒られている朝日奈の姿が。

［備考］ときめき度が高い時に発生

PICK UP!

朝日奈のミーハー根性をもっとも象徴するシーン。こういう女の子って、ある一定の年齢を過ぎたら、ミョーに悟りきっちゃったりするんだよなあ……。

美樹原 愛

■登場条件／体育祭、試験、文化祭などで好成績をおさめ、彼女のときめき度が一定量以上になった時、クリスマスパーティーかバレンタインデー当日に登場■所属クラブ／なし■性格／ときめき度の上昇率はやや低めだが、登場した時点でだいぶ高まっているので問題なし。友好度の上昇率はとても高く、傷心度の上昇率は平均的。■その他／始終優しいお兄さん風に振る舞うこと。

悪の組織にさらわれた女子高生！

春に遊園地に行き、ヒーローショー（毎月第一日曜日に開催）を観る。

［備考］行けば必ず発生

子供に間違えられたというよりは、単に戦闘員の趣味だったのかもしれない

愛犬は、飼い主ほどに物を言い……

夏にきらめき中央公園に行く。彼女が連れてきた犬が、いいタイミングで吠えてくれる。

［備考］友好度、ときめき度が高い時に発生

美樹原狙いに意外な障害が発生！ 将を射んと欲すればまずは馬からってね。

サルって、結構臭うんですよね

秋に動物園に行く。サル山の前で立ち止まり、その愛らしい行動に見入る美樹原。

［備考］行けば必ず発生

地の利を最大限活用したスキンシップ術

冬休み期間中にスケート場に行く。その際、運動パラメータが80以上あること。

［備考］友好度、ときめき度が高い時に発生

雨の日だからこそ、自然に寄り添える

冬服の期間の平日にランダムで発生。詩織の時とは違い今度は主人公が傘を差し出す。

［備考］ときめき度が高い時に発生

夏は犬、そして今度は猫が2人の仲をジャマする……。しかし、聖夜に捨てるか!?

キミはずぶぬれの仔猫を見捨てられるか

クリスマスパーティーに参加（詩織、鏡がいる時は、ときめき度の高いキャラが優先）。

［備考］友好度、ときめき度が高い時に発生

PICK UP!

詩織の親友ということで、主人公へのアプローチも彼女を仲介人として行う美樹原。その根性のよさは、次ページでたっぷり語っているのでご一読を。

早乙女優美

■登場条件／'96年の4月4日（始業式）に必ず登場■所属クラブ／バスケット部■性格／ときめき度、友好度、傷心度ともにヒジョーに高い。古式とまるで正反対の性格の彼女。中盤以降のゲーム展開を大いに引っかき回してくれるぞ。■その他／他の女の子よりも、デートに誘うサイクルを早めにしないと、たちまち爆弾マークがついてしまう。彼女の制御の仕方(？)が本命狙いの重要ポイントだ。

1歳下の高校生からおんぶをせがまれる

春に遊園地に行く。はしゃいで転んで膝をしこたま打つ優美。世話が焼けるカンジ。

［備考］行けば必ず発生

「年下の女の子は、嫌いですか？」

夏休み期間中にきらめき中央公園に行く。池のボートの上で、何やらときめき気味な展開。

［備考］友好度、ときめき度が高い時に発生

ヒッヒッヒ、ここじゃ誰も助けにこれねえぜ、な〜んて思ってませんては

プロレスミニスカ観戦記（何だそりゃ）

秋にスタジアムに行き、プロレスを観戦する（プロレス開催期間は'96年以降の11月）。

［備考］行けば必ず発生

何だかいろんなこと叫んじゃってます

冬休み期間中にスキー場に行く。リフトが急停止して、普段以上にテンションが上がる。

［備考］友好度、ときめき度が高い時に発生

イヤーマフラーがバッチリ似合う優美。本人に指摘したら怒られそうだが……。

男冥利に尽きる手作り弁当ラッシュ

虹野の学校手作り弁当イベントの発生後、夏服の期間の平日にランダムで発生。

［備考］ときめき度が高い時に発生

僕の時は何もあげなくてゴメンね

'97年 9月13日〜30日の間の平日にランダムで発生。修学旅行のお土産がもらえる。

［備考］ときめき度が高い時に発生

優美は喜び庭かけ回り好雄は炬燵で……

冬休み期間中にランダムで発生（何度も）。家の近所で雪合戦をすることに。

［備考］友好度、ときめき度が高い時に発生

PICK UP!

好きな人と同じもの（またはペアグッズ）を持っていたい、という心理は何も特別なものではない。恋愛の初期表現として温かく見守ってあげよう。

ときスポ

ときめきスポーツ、略してときスポ。何がスポーツなんだって気がしないでもないけど、このゲームに関するありとあらゆる情報をゴシップ誌感覚で紹介してしまう2ページなのだ。少しはためになるかも。

藤崎詩織ソロ活動へ

爽やか恋愛シミュレーションゲーム「ときめきメモリアル」のヒロイン、藤崎詩織(17)の今秋歌手デビューが決定的になった。ゲームソフト出身のキャラクターがそのまま芸能活動をスタートするのは「前例のないこと」(業界関係者)として、早くも注目を集めている。

WINDOWS95用スクリーンセイバーにも出演

歌手デビューに先行して、9月には詩織クンを大々的にフィーチャーしたWindows95用スクリーンセーバー「きらめき宝石箱」が発売される。150種類もの新規録音ボイスデータや描き下ろしを含む27種類の壁紙など盛り沢山。

今秋CDシングルで歌手デビュー
ビデオクリップもサターン用ソフトで発売！

「たくさんのファンの皆さんの応援を身体一杯にうけてのデビューなので、絶対がんばります！」と息巻くのは、「ときめきメモリアル」への出演で一躍時の人となった藤崎詩織クン。私立きらめき高校2年生の彼女は、成績優秀でスポーツ万能、おまけにルックスよし性格よしの、いわゆる〝学園のマドンナ〟。そんな彼女にタレントとしての素質を見いだしたゲーム会社のコナミは、彼女の所属事務所「コナミアーティストプロダクツ」を設立し、詩織クンの芸能活動を全面的にバックアップしていく方針を固めた。当面は〝歌手・藤崎詩織〟として、シングルCDやサターン用CD-ROMのビデオクリップなどをリリースしていく予定だが、「歌だけでなくお芝居や映画なんかにもどんどんチャレンジしていきたい」という本人の希望もあって、将来的には幅広い活動を展開していく予定とか。トイレに行かなければスキャンダルも起こさない〝究極のアイドル〟の今後に大いに期待しよう。

なおコナミアーティストプロダクツでは、10月1日設立予定の藤崎詩織ファンクラブの名称を一般公募している。ファンクラブに関する問い合わせや詩織クンのファンレターは　東京都虎ノ門4-3-1コナミ(株)CP事業部内　コナミアーティストプロダクツまで(電話での問い合わせ不可)。

伊集院レイあわや大やけど

伊集院レイといえば、きらめき高校の理事長を祖父に持つ、大財閥の御曹司。その血統の良さと端正な顔立ちによって、女生徒から絶大なる人気を集めている一方、同性の間では「キザ野郎」「鼻持ちならない」など、評判は総じて芳(かんば)しくない。しかし、彼の数少ない友人、あがた森魚君(あだ名・男いちろう)はこう証言する。

「ええ、たしかに顔を合わせればイヤミばかり言うヤな奴ですよ。でも電話で何度か――10回やそこらじゃないですよ――話をするうちに、結構かわいいヤツだなっていうか、ただのキザ野郎じゃないってことがわかってくるんですよね。極めつけは、高校生活最後のバレンタインデー。私が毎年チョコを貰えないってんで、大きいのを1個わけてくれるんですよ。ね、なんか面白いヤツでしょ？」

とまあ、ますます彼の人格はわからなくなったが、つぶさに観察してみたくなったような気も……。

1プレイぶん棒に振ると思って伊集院に電話をかけまくると、妙な展開が楽しめるぞ。

NEWSの核心

ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま は ときめきジャンキーの救世主となるか?

合法ドラッグ

「対戦ぱずるだま」が本来持つドロリとした感触(?)に馴染みまくっている、「ときめき」のお嬢さんたち。ラジオドラマとはまた違ったアナザーワールドぶりを存分に楽しんでちょーだい。

ゲームとしての解説は紹介記事ページにお任せするとして、ここでは〝「ときめき」のキャラクターゲーム〟という点に注目して、このソフトを捉えてみたい。まず、連鎖したときの各キャラのリアクション。それぞれの女の子の象徴的なシーンやしぐさがドタバタ風に再現されているのだが、これぞファン・サービスの真骨頂。もともとが記号化された存在だというのに、それをさらに記号化してしまうという大胆さは他のキャラゲーでは見られない。そして1人用モードで展開する、伝説の樹にたどりつくまでのストーリー。本編ではほとんどなかった女の子同士の会話がフィーチャーされ、少々歪んだ形ながらもキャラの相対関係がわかるようになっている。さらにクリアした時には、伝説の樹の下で主人公を待つ女の子(プレイヤーキャラ)の心情が語られるため、〝外伝〟としての一面も持ち合わせているのだ! うーん、濃・す・ぎ。

このページは2つ折りにして読んで下さい

ユーザー間で加熱する美樹原バッシング 「あのヘルメット女」を何とかせよ

「美樹原愛さんを嫌い」というプレイヤーが多い。登場のしかたがかなりガックリくる上に、出るなり主人公に積極的にアプローチをかけてくる。彼女の印象をさらに悪くしているのが、例のモジモジとした喋りかた。言葉ではっきり表さないくせに言いたいことは言っている、というのがプレイヤーの神経を余計に逆撫でするのだろう。ひどい場合は彼女の髪型を揶揄して「ヘルメット女」なんて呼ぶ人もいるくらいである。はたして彼女は本当にこれだけ嫌われて然るべき存在なのだろうか? ということで、彼女の行動なり人となりを先入観抜きで観察してみた。

結論から言うと、彼女の神経はかなりズ太い。「狙った男は逃がさない」という気概は、少女趣味の外面をもってしても隠しきれないほどである。近親憎悪、という言葉がある。自分と似た相手を疎ましく思うことだが、プレイヤーが彼女を嫌う理由は、実はそのあたりが原因になっているような気がする。つまり、プレイヤーが特定の女の子を狙う気持ちが強ければ強いほど、その行為に対する一抹の後ろめたさを自分とよく似た性格の他人——この場合美樹原さんに投影してしまう、いうことである。実際、来る者拒まずの姿勢でプレイを進めていると、彼女ほど小気味のよい女の子はいない。変に感情を押し殺すわけでもなければ直情的に行動するわけでもなく、あくまでも〝自分の幸せ〟を念頭に置いて、着実に恋愛関係を築き上げようとする思慮深い姿勢が、ここにきて強調されるのだ。

美樹原さんは、プレイヤーにとって一種の鏡(魅羅じゃない)のような存在である。彼女を通して見えた像を嫌悪するにしろ優しく見守るにしろ、すべて自分自身にはね返ってくることをお忘れなく。

美樹原「あっ、あの…、あの…。

いわゆる〝ゲーム的〟なプレイでは最大の邪魔者になる美樹原さん。

サターンボンバーマン

●ハドソン●発売中●6,800円●アクションパズル●10人対戦可能●全年齢推奨

編集部でイチバン強いヤツは誰だ? ウワサの10人対戦にチャレンジ!!

段位認定コンテストにも、続々と応募が集まっている「サターンボンバーマン」。今回は、ウワサの10人対戦にチャレンジしてみたぞ。パッドが足りなくて、レーシングコントローラーやアナログミッションスティックまで持ち出しての大騒ぎ! でも、これらのコントローラーでは、ボンバーは動かせない。こんなハチャメチャな状況の中では、最後まで生き残るのは誰か? さて、勝負の行方やいかに?

戦いに参加した10人のボンバーたち

がすけつ
白ボンバーマン使用。サタマガライターでサターンボンバーマン担当。街で見かけたら声をかけると喜びます。彼女募集中です。写真同封で編集部まで。

なつまる
黒ボンバーマン使用。アミューズメント書籍在籍の、バーチャロン攻略本などを担当している編集者。活字に恋することができる奇特な人。床寝りが得意。

イサゴマン
戦国卍丸使用。サタマガ編集者。いつもお面をかけたまま仕事をしているので、編集長ですら素顔を見たことがない。桜井智をこよなく愛するバイク乗り。

ブラックアイ
原人使用。サタマガ編集者。透視能力を持っているので、普通の光の下では明るすぎて活動できない。このため常にアイマスクを着用している。

10人だとこうなる!!

見ればわかる通り、大変な状況。正座してバーチャスティックプロを膝に置くというのも2人いなければできない大技だ。

ウエダー
高橋名人使用。サタマガ編集アシスタント。インタビューテープを文章に仕上げるスピードは天下一品。早起きが得意という、業界人らしくない新人。

青山ようこ
ハニー使用。本誌レビューアーで、美形キャラに弱いマドモアゼル(と呼ばないと怒る)。ブランド物に凝っている。アナログミッションスティックで参加。

シンちゃん
お絹使用。サタマガ編集アシスタント。徹夜仕事も多いが、決して編集部では寝ないために、まだ彼女の寝顔を見た者はいない。サングラスが好きな新人。

まさ
カブキ使用。サタマガライター。格闘ゲームが好きで、攻略記事には定評がある。新宿東口のゲーセンによく出没する。昔はマッパーをやっていたらしい。

スゲ坊
小鉄使用。サタマガ編集アシスタント。いつも下品なことばかり口走っている。門前仲町にあるレストランが実家。レーシングコントローラーで参加。

千葉ちゃん
ミロン使用。サタマガ編集者。レッドカンパニー西の市通り!!などを担当。「カップスタッキングとストッキングは似てるよね」と口走るナイスガイ。

試合の流れ

開始早々、アナログミッションスティックとレーシングコントローラーが撃沈!

異常な火力のがすけつが自爆して、ファイヤーアイテムが大散乱!

落下してくるブロックからうまく逃げ切ったシンちゃんが勝利。粘り勝ち!

おつかれさま!!

サタマガ杯争奪! 段位認定コンテスト開催!!

クーラーバッグやランチボックス、ねっぱれボンバー、クリアケースに加えて、Tシャツもラインナップに加わった段位認定コンテスト。君も応募してみる?

君がマスターモードをプレイしている画面を、VHSのビデオに録画して送ってくれ。封筒の表には君の名前、住所、年齢、職業、電話番号、段位、到達階数、得点、技術点、タイムを忘れずに明記すること。

〒151 東京都中央区箱崎24-1 ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部 段位認定コンテスト係

サタボン クーラーバッグ

ランチボックス

ねっぱれボンバー

サタボン クリアケース

これがTシャツのプリントだ!!

サタマガ・ゼネラル・エンタテイメント連動企画

GW デ・ラ・ゲームウェア

今回は1ページしかないけど、それほど気にしなくても良いです。情報満載だし。
DJ＝NAMo（25）

新時代のデジタルメディアと仲良くおつき合いするための1ページ

NEXT GAME-WARE NEWS

「エジホン」復活！

GW3号の目玉となるか!?　不朽の名作の続編

GW1号に収録され、ユーザーの絶大なる支持を受けた「エジホン探偵事務所」。画面中を埋め尽くす同じ文字の中から1つだけ（ビミョーに）違う文字を探す……という単純明快な内容、メチャクチャ熱い対戦プレイ、そして〝メル子ちゃん〟や〝テモナくん〟といったプレイヤーキャラの愛らしさが、老若男女を問わずウケた理由でしょう。7月に発売された2号に収録されていなくて、いささかガッカリした方も多いかと思いますが、10月発売の3号から、タイトルをズバリ「エジホン」と改めて、連載ゲームとして復活することが決定しました！　もちろん問題はすべて新ネタ、ミニゲームなどのストーリー部分はなくなるけど、メル子ちゃんやテモナくんのキャラクターは健在。対戦プレイで盛り上がれる日々が再び訪れそうです。新情報が入りしだい、このコーナーでフォローしていきますよ。

アイデアが浮かんだらゼネラル・エンタテイメントへ

GEでは「エジホン」の正式な連載化にともない、VOL．4からの問題をユーザーから募集するそうです。問題のアイデアだけでもOK。完成した一枚絵ならなお結構ということで、また1つ参加の楽しみが増えたわけです。詳しい応募方法は、次回に。

今度の「ピピットボーイ」は 2Dパズルだ！

今やGWの看板連載ゲームとなった感のある「ピピットボーイの大冒険」。3号でももちろん収録されるけど、今回はゲームシステムが大幅に変更され、なんと〝落ちものパズルゲーム〟になってしまいました！　アイテムを使って相手を妨害し、パネルを組み合わせてゴールを目指す……という独特のゲームシステムに期待しましょう。

なんかすっかりゲームっぽい画面。ピピットくんも着実に進化してるんですねぇ。

新連載デジタルノベルコミックアドベンチャー

「お兄さん」にも注目！

人生の悲哀や無生物の切ない主張をテーマにした脚本を書かせたら、日本でも1、2を争うほどの実力を発揮する鬼才、浦沢義雄氏。「ピピットボーイ」の原作者でもある彼がストーリーを手掛ける連載デジタルコミックアドベンチャー「お兄さん」が、始まります。〝すがすがしいまでの不条理さ〟を堪能できそうです。

魂を揺さぶる素敵なCGイラストとともに、無口な兄（上の写真左）と健気な弟（同右）が繰り広げる奇想天外な物語が展開します。

おハガキ募集中：コ良いゲーム募集、森代表へのおたより、ソフトに収録してほしい、CM勝手に大募集、GWでの新企画提案など、投稿を募集します。あてさき：〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク(株) セガサターンマガジン編集部「デ・ラ・ゲームウェア」係まで

Just Meet élf
エ・ル・フ

禁断の果実コーナーよ〜ん

コーナー設立のお言葉

サタマガ読者の皆さん、こんにちは／ こんなステキなコーナーを作っていただいて感謝しています。読者の皆さんのハートを結ぶパイプラインとして、毎号エルフに関するホットな情報をお届けしたいと思います。「Just Meet ELF」。その名の由来は文字どおり○○○かな？ コーナーに対するご意見、ご感想がありましたら、サタマガ編集部までどんどん送ってくださいね。それでは皆さん、これからヨロシクお願いしま〜す〃

（エルフ広報　Tama）

エルフ広報 Tama嬢

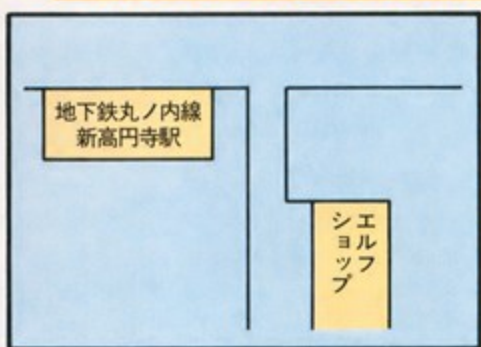
編集部では美人広報として噂独占のお嬢。これからの活躍に期待大だ。

エルフ関連グッズ

バンプレストより、「同級生」のマスコットキーホルダーが景品のプライズマシン「ガチャ王」が全国のアーケードやゲームショップで大好評稼動中。現在パート２まで登場しているぞ。「同級生」シリーズのファンはぜひ、すべて集めておきたいコレクターズアイテムだろう。お金の続く限り、執念でゲットせよ。健闘を祈る。

「同級生」グッズの玉手箱「ガチャ王」。カバンなどにぶら下げれば、彼女たちと毎日登下校できるってものだ〃

みんなもエルフショップへ行ってみよう〃

エルフショップMAP

地下鉄丸ノ内線の荻窪行きに乗って、新高円寺駅で下りる。歩いて30秒の近場だ。

エルフショップにはパソコンゲームや普段は通信販売でしか購入することができないグッズを展示、販売している。エルフのパソコンゲームやテレカ、LD、「同級生」シリーズのポスターやフィギュア、枕など、ファンにはヨダレものも〃 また、店内はオシャレな喫茶店を思わせる雰囲気で、カウンターにはイスが並べられている。カッコイイお兄さんとカワイイお姉さんの店員があなたの来店をお待ちしているぞ〃

18歳未満はお断りよ〜ん♥

エルフのパソコンソフトを紹介するこのコーナー。１回目は前号の本誌で衝撃の移植発表をした「下級生」だ。<ストーリー>　主人公は学園生活最後の１年間に女の子たちと出会い、付き合いを重ね、親密な中になっていく……。登場する娘は13人／ ということはHシーンも13×α〃 またイベントシーンも膨大な数なので、きっと画面の中にいる女の子たちと感動的な想い出を作れるハズだ〃

グッズプレゼントしちゃうぞ〃

エルフより「同級生」「同級生２」のマウスパッドを各１名にプレゼント（確実に欲しい人はエルフショップに行けば購入可能）。プレゼントのあて先は、〒103 東京都日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク㈱セガサターンマガジン編集部「Just Meet ELF ９／13日号係」まで。締め切りは９月26日消印有効。ジャンジャン応募してくれ〃

BE EXCITED!

レッドカンパニー西の市通り!!

「サクラ大戦」出演者からのコメント パート2

富沢美智恵さん
＜神崎すみれ＞

神崎重工のお嬢様、すみれを演じる富沢さん。高飛車な性格のすみれに声を当てられる人はこの方しかいない。ゲーム中の高笑いは必聴だ!!

●「サクラ大戦」を初めて見た時の印象は?

……もともと大正時代って好きなんです。日本古来の情緒というか、奥ゆかしさがありますよね。服装ですとか、風俗ですとか、鹿鳴館のように洋風と和風が不思議にミックスした大正浪漫の世界に憧れていたんですよ。ですからお話を聞いた時に「なんて面白い話なんだろう!!」って思ったんです。ゲーム自体もその期待を裏切らない完成度ですね。

●すみれを演じていかがでしたか?

……本当に、こういう娘って大好きなんです(笑)。高飛車で、気が強くて、ワガママで……(笑)。でも時々ドキッとするほど可愛らしくなったりして。もしかしたら、全部計算づくなのかな?　とか思いもしますけど、天性の魅力で、いつもみんなを振り回しちゃう。コノヤロー!　と思いながらも、結局は許せちゃうんです。もう可愛くって、可愛くって(笑)。やらせていただいて、とっても嬉しいんです。

●ゲーム自体をご覧になっていかがでした?

……戦闘シミュレーション、アドベンチャー、おまけゲーム、アニメシーン、CGとすごいボリュームですよね。しかも、そのひとつひとつのクオリティがものすごく高い作品ですね。音楽的なボリュームもすごいと思います。こんなゲームは初めてですね。とってもいろんな側面を持っていたので、私も負けないようにとメリハリをつけて演じたつもりです。それにいろんなタイプの女の子がいますから、きっと誰でもひとりは好みのタイプがいると思うんです(笑)。最初はその娘を目的にプレイしてもらって、次はぜひほかの娘にチャレンジしてください。すみれもがんばりますので、女の子全員と仲良くなってほしいですね。

西原久美子さん
＜アイリス＞

愛くるしいアイリスは年齢とあいまって、まさに帝劇のマスコット的キャラ。その声を演じる西原さんのボイスも可愛すぎる!!　ハマリ役だ。

●「サクラ大戦」を最初に見た時の印象は?

……いつもは華麗な舞台を演じる「帝国歌劇団」、だけどその正体は帝都を守る秘密部隊「帝国華撃団」という設定がとても面白いと思いました。そこには世界中から個性的で魅力がいっぱいの女の子が集まっていて、すぐに「これは面白い作品になるなあ」ってワクワクしました。

●アイリスを演じてみていかがでしたか?

……もう可愛くて、可愛くて!　とっても美形なんです(笑)。まだ10歳の子供なんですけど、私が受けた印象としては「美人」なんです。ゲーム画面を見せていただいた瞬間に大好きになりました。とっても天真爛漫で、私の得意な役だと思ってたんです。ただ、いつの間にか私自身が大人になってしまっていて……。今回はまたひとつ、いい勉強になりました。

●待っているユーザーの方々にコメントをお願いします。

……とにかくいろんなゲームの面白いところがいっぱい詰まっているので、とっても「新しいな」と感じました。ほかのゲームを2本買うよりも「サクラ大戦」を1本買うほうがお得ですよ(笑)。それから、アイリスとのエンディングはぜひ見てほしいです。私のお気に入りなんです(笑)。だから、ぜひアイリスを可愛がってくださいね。

次号パート3は
渕崎ゆり子さん、田中真弓さん、折笠　愛さんの
コメントを一挙公開!!

SEGA ダイナマイトベースボールが野球ゲームを変える！

セガAM1研 SEGA AM R&D DEPT. #1 OFFICIAL だいなまいと！

今回はAM1研が放つ「ダイナマイトベースボール」を徹底特集！　従来のそれとは違う、新しい野球ゲームのスタイルを築き上げた開発スタッフにも直撃インタビューを敢行！

ダイナマイトベースボール

●セガAM1研●8月下旬稼働予定●MODEL2基板

今回も「ダイナマイトベースボール」の新着画面を大公開!!　野球好きの人ならこれを見ただけでプレイしてみたくなるハズ!!

1コインで2回までプレイできる予定。でもきっと連コインで最後までプレイするんだろーな。

チームはセ・パ合わせて12球団。当然、チーム名も実名で登場するうえ、選手も実名で登場する。

とにかくプレイせよ！

バットスイングやピッチング時の微妙な力加減がコントロールできるというバットスイッチ。これが復活したということで、いやがおうにも期待が膨らむ「ダイナマイトベースボール」だが、ハッキリ言って、誌面でこの面白さは半分も伝えられない。と・に・か・く1度プレイしてみるべし！

この迫力を見よ！

「ファイナルアーチ」のスタッフが、野球ゲームに徹底的にこだわり、完成させたのが本作。MODEL2を使用してのーイント処理、フルポリゴンならではのダイナミックなカメラアングル、そして懐かしのバットスイッチ復活、雰囲気を盛り上げる過去最高のバーチャ広告数……など、魅力は尽きない。

DYNAMITE BASEBALL SPECIAL INTERVIEW
ダイナマイト野球！開発者インタビュー

「ダイナマイトベースボール」開発スタッフに直撃インタビュー。完成までのいきさつや苦労話など、面白い話をイロイロと聞かせてもらった。

本誌■今回、野球ゲームとしては初めてMODEL2を使用しているわけですが、どんなところに苦労がありましたか？

相川■一番辛かったのは、MODEL2がポリゴンを出すことに重点を置かれたボードだということだったんです。野球ゲームというのは表示しなければいけないものが多いんです。例えばランナーの表示や点数、アウト・セーフの判定表示などはあまり得意じゃないんですよ。あとMODEL2で本格的に人間を動かすという試みは1研ではこれが初めてなんです。MODEL2を使用したゲームは、今まで「INDY500」と「スカイターゲット」があったんですが、動かすものは車や飛行機でしたから、モーションの再現などで苦労しましたね。

本誌■モーションという点ではカメラワークも大胆ですよね。これもかなり工夫されたと思いますが？

青■実際のTV中継のカメラ位置というものは固定で決められているんですけれど、本作でもその位置に置いて、野球中継に近づけています。ただ、中継は観客として見る視点なので、ゲームではプレイヤーがプレイできる視点も必要なわけですから、

セガAM1研 相川佳己氏

野球といえば相川氏、といわれるほど、セガ社内では有名な野球好き。「ファイナルアーチ」開発も担当していた。

TV中継の視点とプレイヤーの視点の中間をとっていくというのが難しかったですね。

本誌■選手には個々のフォームに特長がありますが、どういうふうに似せて制作されたのでしょうか？

相川■モーションキャプチャーで制作しています。デザイナーがビデオを見て手作りで仕上げたモーションもいくつかありますね。モーションキャプチャーとビデオから手作りで作ったものの割合は半々といったところでしょうか。

プレイヤー同士の駆け引きを大事にした（相川）

本誌■ダブルプレイなどを狙う時に、視点の変化によって送球の方向がわからなくなるなど、プレイに支障をきたすということはないのでしょうか？

青■そこはすごく苦労したところなんですよ。視点をめまぐるしく変化させると、確かにどちら側に目的の塁があるかわからなくなるので基本画面というものを用意しています。それがTV中継に近い1塁側観客席から撮っている視点なんですよ。それにすべて方向を合わせてしまって、それにカメラがズームイン、ズームアウトしてもすべて同じ方向を向くようにしています。それで迷わないようになっているんです。

新世代野球ゲームの魅力を徹底チェック!!

CHECK1 投手と打者のアツイ駆け引き!

従来の野球ゲームは野手の操作まですべて行う必要があったが、本作では、基本的に野手の操作は送球のみ。つまり、野球本来の打つ、投げる、という部分に集中できるってわけ。たしかに斬新なアイデアだよね。

打つ、そして投げる、という動作に集中できるから、ここまで複雑な操作が可能になる。

野手はボールの落下地点まで勝手に動いてくれる。初プレイでも安心だ。

守備は完全セミオートト!!

親切ていねいなアドバイス!

アナログで微妙なコントロールができるのはいいが、誰でも慣れないバットスイッチの操作は戸惑うもの。そこで、本作では最初の回のみ、「打つのが遅い」とか「打つのが早い」などの親切なアドバイスをしてくれるのだ。これで、いち早くベストタイミングが覚えられるってもの。確かに、これがあるのとないのでは雲泥の差だよね。

STRIKE表示の下に注目。これがアドバイスだ。ぜひ、参考にしよう。

CHECK2 選手の表情もリアルに表現!

ポリゴンだからといって、動きだけが凄いわけではない。何と、選手の顔の表情までがリアルに表現されているのだ。驚きの表情、不調の表情、好調の表情、etc……。相手の表情を見ての「読み合い」も面白い。

男と…VS男の闘い

遠目で見るとわからないが、近寄ってみると、実にさまざまな表情をしているのだ。

新機軸の野球をアーケードで確かめよう!!

本誌■前作「ファイナルアーチ」に比べて、違い、特長的なところを教えてください。

相川■システム自体はかなり違っています。「ファイナルアーチ」はバットをタイミングよく振りさえすれば、ボールに当たるというコンセプトで作られているんですよ。本作はもう少し細かく、プレイヤー同士の駆け引きを大事にしたいと思いました。投手はカーソルでコースの上下左右、どこにでも投げられ、打者もその位置に向かって振ることができます。打者というよりはカーソルを合わせて、そこに向かってスイングするという点が大きく違っていますね。それと「ファイナルアーチ」の発展といえば、60フレームでもっと細かい動きを入れています。モーションの数を比較しても4倍くらいにはなっているんです。

本誌■バットスイッチを採用した経緯をお聞かせください。

相川■バットスイッチを採用したのは、より現実感、プレイしている感覚を出したかったからなんです。ボタンよりも自分の感覚にシンクロしますからね。でも、開発当初はボタンにするつもりだったんですよ。それがある日、開発のひとりが思い付きで、「バットスイッチを付けたらどうか?」といったんです。それじゃあ、ということで付けてプレイしてみたら、「これはいいな」となりまして(笑)。最終的に採用しました。

本誌■今回は15社のバーチャ広告があるんですよね。

青■本物の企業広告を入れたら、すごく現実感が増しましたね。

本誌■ダイナミックなカメラワークは、実際の試合ではあまり機会がないと思いますが、どのように研究されたんでしょうか?

青■野球というのはカメラワークが難しい題材ですから、TV中継を基本にして野球映画ですとかマンガを見まして アングルを研究しました。クロスプレイやドラマティックな部分というのは、ほとんど劇画マンガに近い構図なんです。そういうところからも参考にしているので、ダイナミックに仕上がったと思います。

本誌■最後に一言お願いします。

相川■何日も会社に泊り込んで作りました(笑)。プレイしていただけたら嬉しいです。

青■CPUだけではなくて、いろんな人と対戦して、自分のひいきのチームでどんどん勝ってもらいたいです。

本誌■ありがとうございました。

セガAM1研 青 雅之氏

本作では主にカメラワークを担当。大学で映像を専攻していたというキャリアが、本作では見事に生かされている。

野球というのはカメラワークが難しい題材(青)

今回は濃すぎ！ といえるほどの内容でせまる当コーナー。「ラスブロ」の全技と、これまで明らかにされてなかった秘密の技も全部公開するぞ。さらにバーチャロン講座では、Dr.ワタリがサターン版を斬る!!

ラストブロンクス東京番外地

●セガ●稼動中●MODEL2基板

ついに全技紹介！ 裏技も公開で弾けるブロンクス！

次号からのキャラ別攻略に先駆け、全キャラ分100%の技表を公開する。すべての技を使って、ブロンクスワールドを堪能しよう。

戦闘時に頭に置いておくことは2つ。まず、投げ技はコマンド投げとP+G投げの2つが存在すること。P+G投げのみ立ち状態でないと決まらないが、コマンド投げには立ちもしゃがみも関係ないので、そこを活用していこう。それからアタックキャンセルというシステムがあること。技は上、中、下段いずれもキャンセルが可能なのだから、相手にスキを作らせて投げに持ち込むこともできる。

裏技その1 リングアウトする

コマンド
壁に上って
スタートを押しながら
P、K、G同時押し

まずはジャンプして壁に上る。この状態で左のコマンドを入力。

すると、できないはずだったリングアウトができてしまうのだ。

裏技その2 キャラセレクト時の顔がデカくなる

やり方
2P対戦で
勝ち続ける
（負けるとダメ）

50連勝目
50試合目の模様。結構大きくなってきた。

100連勝目
100試合目。な一んと、こんなにビック！

威力のある技をいかにして使うか
YUSAKU（工藤 優作）

安定したダメージを与えられるソニックエルボーからの攻撃、リスクが大きく威力もデカいショルダータックル、などをはじめ、使い方しだいで有効になる技を多く持つ。

ぺ～あ～のワンポイントアドバイス
ビート・セカンドからの投げ、中段、下段の選択を迫ろう。中段をソニックエルボー、下段をレッグブレーカーとすればコマンドも似通っているので対応が楽だぞ。

技名	コマンド	攻撃判定	技名	コマンド	攻撃判定
＊＊＊基本攻撃＊＊＊			ショルダータックル	⇦⇨⇨P+K	中
ビート・ファースト	P	上	スネークスルー	⬂⬂P	中
シットビート	⬇P	下	レッグブレーカー	⇦⬂P+K	下
ハイキック	K	上	デュアルノック	⬂P+K	中
シットローキック	⬇K	下	エキゾーストストーム	⇩⬃⇦P+K	下
ミドルキック	⬂K	中	ヘッドバッシュキック	⇧K	中
＊＊＊ダウン攻撃＊＊＊			スクリューキック	K+G	中
ジャンプビート	⇧P	ダウン攻撃	スクリューキックRR(ダブルアール)	K+G K	中上
ツーホイールシュート	⬂P	ダウン攻撃	ハイウェイバスター	⇩⬂⇨P	中
＊＊＊ジャンプ攻撃＊＊＊			アクセルターン	⇦⇨P	中
Pジャンプキック	(ジャンプ中に)P	中	ソニックエルボー	⇦⬂P	中
Kジャンプキック	(ジャンプ中に)K	中	オープンビート	⬀P	中
＊＊＊起きあがり攻撃＊＊＊			オープンビート・アクセル	⬀PK	中上
起きあがり中段キック	(ダウン時に)KKK	中	トルネードスターター	⇨P	中
起きあがり下段キック	(ダウン時に)⇩KKK	下	レッドトルネード	⇨PP	中中
＊＊＊投げ＊＊＊			アッパースウィング	⬂P	上
高速ブレーンバスター	P+G	上段投げ	パワーループ	⇧P	中中
クランク・スロー	⇨⬂⇩P	上下段投げ	ロースピンキック	⇩K+G	下
2ストV型インパクト	⬀⇨P	上下段投げ	ソウルスウィング	⇦P	中
ショルダータックル・フルチューン	⇨⬀⇨P+K	上下段投げ	ソウルスウィングW	⇦PP	中中
＊＊＊固有技＊＊＊			バーニングソウル	⇦PPP	中中中
ビート・スピン	PK	上上	フライホイールキック	⇨⇨K	上
ビート・セカンド	PP	上上			
ダブルビート・ハイサイド	PPK	上上上			
ビート・トップ	PPP	上上上			
コンボ・オーバートップ	PP⇧P	上上中中			
コンボ・バックスピン	PPPK	上上上上			
コンボ・ロードロップキック	PPP⇩K	上上上下			

あらゆる連続技の後続技としてかなり使えるのがツーホイールシュート。ソニックエルボーのヒット後に用いての安定もよし、浮かし技のアッパースウィングからのコンボで締めに使うのもいい。

リーチの長い技で牽制、そして接近
JOE（稲垣 丈）

注目すべきは中段攻撃。連続技や投げのチャンスをどんどん作っていこう。単発で使っていくのもいいが、アタックキャンセルを織りまぜるのが、より有効な場合も。

ぺ～あ～のワンポイントアドバイス
性能の良い浮かせ技であるワイルドアッパー、サイドスラッシャーで浮かせた後は、ダブルハリケーンショットからミッドナイトバスターをつないでいきたい。

技名	コマンド	攻撃判定	技名	コマンド	攻撃判定
＊＊＊基本攻撃＊＊＊			テンペストストレート	⇨P+K	中
スウィングリード	P	上	ステルススワロー	⇦⬂P+K	下
スクァトスウィング	⬇P	下	ダスキィバックスピン	K+G	上
ハイキック	K	上	ミッドナイトバスター	⬇⇨P	中
スクァトローキック	⬇K	下	ブラックトルネード	⇨⇨P	中
ミドルキック	⬂K	中	サイドスラッシャー	⇦⇨P	中
＊＊＊ダウン攻撃＊＊＊			スラッシュアクセル	⇦⇨PK	中上
ライトレスダイブ	⇧P	ダウン攻撃	手刀	⇩⇩P	中
サンセットスウィング	⬂P	ダウン攻撃	ハリケーンショット	⬂⬂P	中
＊＊＊ジャンプ攻撃＊＊＊			ダブルハリケーンショット	⬂⬂PP	中中
Pジャンプキック	(ジャンプ中に)P	中	平手打ち	⇨⇩P	上
Kジャンプキック	(ジャンプ中に)K	中	ワインディングストリーム	⇦P	中
＊＊＊起きあがり攻撃＊＊＊			ワインディング・ダブル	⇦PP	中中
起きあがり中段キック	(ダウン時に)KKK	中	ワインディング・トリプル	⇦PPP	中中中
起きあがり下段キック	(ダウン時に)⇩KKK	下	カッティングエルボー	⇨P	中
＊＊＊投げ＊＊＊			カッティングスピン	⇨PK	中上
ショルダースロー	P+G	上段投げ	ショルダーランブル	P+K	上
ビースト・ファング	⇦P+G	上下段投げ	ショルダーハイ	P+KK	上上
スカルヘッド・クラッシュ	⇦⇨P+K	上下段投げ	ショルダークロウル	P+K⇩K	上下
ヘル・ギャロウス	⇦⬁⇩⬂⇨P+K	上下段投げ	ワイルドアッパー	⬂P	中
＊＊＊固有技＊＊＊			ロングミドルキック	⇨⇨K	中
スウィングハイ	PK	上上	スタンディングキック	立ち上がりながらK	中
ピッチ・ダブル	PP	上上			
トリプルスウィング	PPP	上上上			
ダブルスウイング・フロント	PPK	上上中			
トリプルスウィング・スピンハイ	PPPK	上上上上			
フォースウィング・コンボ	PPPP	上上上中			
アップドラフトショット	⬂⬂P+K	中			

出しやすいコマンドが多い投げ技も戦法に交えたいところ。例えばスラッシュアクセルの2発目のキックや、ワンディングストリームの始動にキャンセルをかけて投げるなど、特性を生かそう。

空中コンボへ持ちこむのが勝負
LISA
(草波 リサ)

すばやい上下段のパンチで反撃のスキを与えず、ガードを続けているなら投げる。出が早く、反撃を受けにくい浮かせ技を織りまぜ、ヒット後は空中コンボに移行だ。

ペ〜あ〜のワンポイントアドバイス
すばやい攻撃が多いので、相手を封じ込めることができるはず。手を休めることなく叩け、叩け。意外に攻撃が単調になりがちなので攻撃方法を色々工夫してみよう。

技名	コマンド	攻撃判定	技名	コマンド	攻撃判定
＊＊＊基本攻撃＊＊＊			タムタムラッシュ	⇦⇦P＋K	上上上
リード・ビート	P	上	リサ・ワン	⬃P＋K	上
シット・ビート	⬇P	下	リサ・ワン・ツー	⬃P＋K P	上中
ハイキック	K	上	リサ・ワンツー・シュート	⬃P＋K PP	上中上
シットキック	⬇K	下	バトントワール	P＋K	上
ミドルキック	⬂K	中	バトントワール・エキストラ	P＋K P	上中
＊＊＊ダウン攻撃＊＊＊			ダウンクラップ	⇩⬃⇦P＋K	下
ツムジカゼジャンプ	⇧P	ダウン攻撃	ハイキック・インサイド	K＋G	上
Gクレフアタック	⬂P	ダウン攻撃	ラウンドストライク	⇨⇨P	中
ループキック	⇧K	ダウン攻撃	タイフォニックセンター	⬁P	中
＊＊＊ジャンプ攻撃＊＊＊			スモールタイフーン	⬀P	中
Pジャンプキック	(ジャンプ中に)P	中	レベルカッター	⇦⇨P	中
Kジャンプキック	(ジャンプ中に)K	中	バックビート	⇦P	上
＊＊＊起きあがり攻撃＊＊＊			ダブルバックビート	⇦PP	上上
起きあがり中段キック	(ダウン時に)KKK	中	スラントバックビート	⇦P⇩P	上下
起きあがり下段キック	(ダウン時に)⇩KKK	下	ローバックビート	⬃P	下
＊＊＊投げ＊＊＊			バックビート・ダブルロー	⬃P⇩P	下下
リサ・オーバーターン	P＋G	上段投げ	クラップミドル	⇨P	中
リサ・フライハイフリップ	⇦⇨K＋G	上下段投げ	アッパーターン	⬂P	中
リサ・ドロップキック	⬃⇨P＋K	上下段投げ	アッパースワンキック	⬂PK	中中
リサ・ウラカンラナ	⇦⇩K＋G	上下段投げ	ライジングトー	⇩K	上
＊＊＊固有技＊＊＊			スクリュースネア	⬂⬂P＋K	中中
シングルビート・ハイスピン	PK	上上			
デュアルビート	PP	上上			
トリプルビート	PPP	上上上	前述のような浮かせ技として上げられるのがレベルカッターとスクリュースネア。通常ヒットでも浮くので使い勝手もいい。その他にもアッパースワンキックを2発目のキックでキャンセルなど。		
クアッドビート	PPPP	上上上上			
オーキッズ・スペシャルビート	PPPPP	上上上上中			
ソニックウェーブ	⇦⬂P＋K	中中			

反撃を受けにくい技で押していく
TOMMY
(富家 大)

連山崩棍や旋風十字棍は技の出が早く、ガード後の反撃も喰らわない。2発目にキャンセルをかけての投げ、ディレイをかけてヒット後の空中コンボと2択を迫れる。

ペ〜あ〜のワンポイントアドバイス
連山崩棍、旋風十字棍、道玄雷連棍にアタックキャンセルをかけながら、投げと攻撃の2択を迫ろう。投げなら狙うはコマンド投げ、草波流背固め足蹴がベターだ。

技名	コマンド	攻撃判定	技名	コマンド	攻撃判定
＊＊＊基本攻撃＊＊＊			宮益連旋棍(みやますれんせんこん)	P＋K ⇩P＋K	上中
始棍(しこん)	P	上	支棍蛇牙蹴(しこん・じゃがしゅう)	⇩⇩K＋G	下
座棍(ざこん)	⬇P	下	転身疾風棍(てんしんしっぷうこん)	⇨⬂⇩P	中
旋腿(せんたい)	K	上	飛燕掃棍(ひえんそうこん)	⇧P	下
座蹴(ざしゅう)	⬇K	下	飛燕転座裂棍(ひえんてんざ・れつこん)	⇧PP	下下
旋中腿(せんちゅうたい)	⬂K	中	破風棍(はふうこん)	⇨⇨P	中
＊＊＊ダウン攻撃＊＊＊			旋風棍(せんぷうこん)	⇦⇨P	中
飛天地裂棍(ひてんちれつこん)	⇧P	ダウン攻撃	旋風十字棍(せんぷうじゅうじこん)	⇦⇨PP	中中
地割棍(ちかつこん)	⬂P	ダウン攻撃	靄射激棍(もやいげきこん)	⇦P＋K	上
地鳴棍(ちめいこん)	⬂P＋K	ダウン攻撃	雷撃棍(らいげきこん)	⇦⬂P	下
＊＊＊ジャンプ攻撃＊＊＊			道玄雷連棍(どうげんらいれんこん)	⇦⬂PP	下下
Pジャンプキック	(ジャンプ中に)P	中	閃激(せんげき)	⇨P	中
Kジャンプキック	(ジャンプ中に)K	中	削棍(さくこん)	⬃P	中
＊＊＊起きあがり攻撃＊＊＊			連山削棍(れんざんさくこん)	⬃PP	中中
起きあがり中段キック	(ダウン時に)KKK	中	連棍転蹴(れんこんてんしゅう)	⬃PPK	中中中中
起きあがり下段キック	(ダウン時に)⇩KKK	下	顔砕棍(がんさいこん)	⬂⬂P	上
＊＊＊投げ＊＊＊			崩棍(ほうこん)	⬂P	中
草波流纏い腰(さなみりゅうまといごし)	P＋G	上段投げ	連山崩棍(れんざんほうこん)	⬂PP	中中
富家流釣り上げ投げ(とみいえりゅうつりあげなげ)	⇩⬃⇦P	上下段投げ	壊棍(かいこん)	⇦P	中
草波流雷押打(さなみりゅうらいおうだ)	⇨⇦⇨P＋K	上下段投げ	連壊棍(れんかいこん)	⇦PP	中中
草波流背固め足蹴(さなみりゅうせがためあしげ)	⇦⬃⇩⬂⇨K＋G	上下段投げ	連山壊棍(れんざんかいこん)	⇦PPP	中中上
＊＊＊固有技＊＊＊			転座裂棍(てんざれつこん)	⬇⇨P	上
連棍(れんこん)	PP	上上	支棍転蹴(しこんてんしゅう)	⬃K	中
草波三連棍(さなみさんれんこん)	PPP	上上中			
単棍旋腿(たんこんせんたい)	PK	上上	浮かせた後は旋風十字棍や連山壊棍などで安定したヒットが望める。通常、1発目の先端を当てて2発目をキャンセルなど、牽制攻撃に用いる道玄雷連棍は空中コンボの締めにも使える。		
連棍背旋蹴(れんこんはいせんしゅう)	PPK	上上上			
破地光激棍(はち・こうげきこん)	⇦⇨⇨P＋K	中			
砕撃(さいげき)	⇨P＋K	⇨P＋K			

リスクを背負って空中コンボ
YOKO
(港野 洋子)

ほとんどの中段攻撃はガード後に投げられ判定が存在し、反撃を受けてしまう。しかしヒットした場合には相手の体力を半分近く奪うことができる。バクチ度高し。

ペ〜あ〜のワンポイントアドバイス
洋子の攻撃は見切られやすいものが多いので、キャンセルを用いて攻撃と投げの2択を迫るように。ミドルストレートは相手が着地すれすれでも拾うことができるぞ。

技名	コマンド	攻撃判定	技名	コマンド	攻撃判定
＊＊＊基本攻撃＊＊＊			コンボ・ロースピン	PPP⇩K	上上上下
リード・ノック	P	上	コンボ・エアレイドスペシャル	PPP⇧K	上上上中
スクァト・ストレート	⬇P	下	ダブルハンマー	P＋K	中
ハイキック	K	上	ステップキック・インサイド	K＋G	上
ローキック	⬇K	下	ステップキック・ハイ	K＋G K	上上
ミドルアッパーキック	⬂K	中	ステップキック・ロー	K＋G ⇩K	上下
＊＊＊ダウン攻撃＊＊＊			ロースピンキック	⇩K＋G	下
パラトルーパーズアタック	⇧P	ダウン攻撃	ミドルストレート	⇨⇨P	中
サーキュラースウィング	⬂P	ダウン攻撃	ヴァーチカル・ハンマー	⇦⇨P	中
＊＊＊ジャンプ攻撃＊＊＊			ヴァーチカル・ワン・ツー	⇦⇨PP	中中
Pジャンプキック	(ジャンプ中に)P	中	スマッシュエルボー	⇨P	中
Kジャンプキック	(ジャンプ中に)K	中	バックブロウ	⇦P	上
起きあがり攻撃＊＊＊			ダブルバック	⇦PP	上上
起きあがり中段キック	(ダウン時に)KKK	中	B.B.スピン	⇦PK	上上
起きあがり下段キック	(ダウン時に)⇩KKK	下	スクラッチハンマー	⬂P	中
＊＊＊投げ＊＊＊			スクラッチサイド	⬂PK	中中
稲妻落とし	P＋G	上段投げ	ツイストショット	⬃P	下
首刈引き倒し	⇦P＋G	上下段投げ	ランニング・ヒールトラップ	⇨⇨K	中
回転延髄砕き	⇦⇨PK	上下段投げ	エアレイドキック	⇧K	中
大車輪投げ	⇦⬃⇩⬂⇨P	上下段投げ	トーキック	⇩K	中
＊＊＊固有技＊＊＊			ニーアサルト	⇨K	中
ノックハイキック	PK	上			
ダブルノック	PP	上上			
ダブルノック・フックキック	PPK	上上上			
コンボ・ダブルハイ	PPKK	上上上上	中段攻撃の中でダブルハンマーに限っては、ガード後に反撃されず、ヒット後に浮かすことも可能。またヴァーチカル・ワン・ツーは2発目にキャンセルからの投げとディレイの2択を迫れる。		
コンボ・キャッチキック	PPK⇩K	上上上下			
トリプルノック	PPP	上上上			
コンボ・ハイスピンキック	PPPK	上上上			

コンボか、キャンセル後の投げか
KUROSAWA
(黒澤 透)

出の早い技のコンボか、キャンセルをかけて投げるかで2択を迫るのが1番の攻撃手段。KUROSAWAアッパーやぶんまわしから空中コンボを狙うのもいい。

ペ〜あ〜のワンポイントアドバイス
喝入れコンボ、焼き入れコンボにアタックキャンセルを使って、ぶんまわし、根性入れ、スラントを組み込め。暴れるだけ暴れて、より黒澤らしさを演出するのだ!!

技名	コマンド	攻撃判定	技名	コマンド	攻撃判定
＊＊＊基本攻撃＊＊＊			おら	⇨P＋K	上
喝	P	上	おらおらおらっ	⇨P＋K P	上上上
矢武鬼威座パンチ(やんきーずわりぱんち)	⬇P	下	ぶったたき	⇨⇨P	中
蹴り	K	上	腹突き刺し	⇦⇨P	中
矢武鬼威座蹴り(やんきーずわりけり)	⬇K	下	KUROSAWAアッパー	⇩⬂⇨P	中
蹴り跳ばし	⬂K	中	KUROSAWAスラント	⇦⬂P	下
＊＊＊ダウン攻撃＊＊＊			根性入れ	⇨P	中
打ちつけ	⇧P	ダウン攻撃	ぶんまわし	⬂P	中
叩きつけ	⬂P	ダウン攻撃	ぶんまわし〜極道突き	⬂PP	中中
とどめ	⬂K	ダウン攻撃	極ぶんまわし	⬂⬂P	中
＊＊＊ジャンプ攻撃＊＊＊			焼き	⇦P	中
Pジャンプキック	(ジャンプ中に)P	中	焼き二段	⇦PP	中上
Kジャンプキック	(ジャンプ中に)K	中	焼き入れコンボ	⇦PPP	中上上
＊＊＊起きあがり攻撃＊＊＊			走り喧嘩キック	⇨⇨K	中
起きあがり中段キック	(ダウン時に)KKK	中	矢武鬼威蹴り(やんきーげり)	⇩K	下
起きあがり下段キック	(ダウン時に)⇩KKK	下	殴りとばし	P＋K	中
＊＊＊投げ＊＊＊			裏・柄突き	⇦P＋K	上
ぶちのめし	P＋G	上段投げ			
なめとんのか、こら	⇩⬂⇨P＋K	上下段投げ			
ふんづけ	⇩⇩K＋G	上下段投げ			
首斬り	⇨⇩⬂P＋G	上下段投げ			
ひきずりまわし	⇦⬃⇩⬂⇨P＋K	上下段投げ			
＊＊＊固有技＊＊＊					
喝キック	PK	上上			
喝二段	PP	上上	使いやすいのは、喝入れコンボの3発目をアタックキャンセルしての投げに持ち込むか、ディレイで出すかの2択で迫るあたり。ただ投げを狙い過ぎると止められることも多く、乱用は避けたい。		
喝入れコンボ	PPP	上上中			
ばちき	⇨⇨P＋K	中			
正・柄突き	⬂P＋K	上			

唸るはライジングキック
NAGI
（豊饒 梛）

やはり女王が最強なのか、強力な空中コンボを支える、使い勝手のいい中段攻撃を持つ。ガードされても反撃はされないライジングキックからの空中コンボが強力。

べ～あ～のワンポイントアドバイス

クレッセントアッパーなど浮かせ技が多いので、常に相手を空中に浮かすことを考えよう。ディジーヒール、バックサマーは空中の相手に追い討ちできるぞ。

技名	コマンド	攻撃判定	技名	コマンド	攻撃判定
＊＊＊基本攻撃＊＊＊			ジャンプハイ	K＋G	上
スウィング・リード	P	上	ジャンプハイ&ロースピンキック	K＋G⇩K＋G	上下
スクァト・スウィング	⬇P	下	ロースピンキック	⇩⇩K＋G	下
ハイキック	K	上	ダブルスピンキック	⇩⇩K＋GK	下上
ローキック	⬇K	下	トリプルスピンキック	⇩⇩K＋GKK	下上上
ミドルキック	⇘K	中	コンボ・スピンキック・ヒステリック	⇩⇩K＋GKK⇩K	下上上下
＊＊＊ダウン攻撃＊＊＊			クロスカッター	⇦⇘P	中
セクシーネイル	⇧P	ダウン攻撃	ダブルハンドチャージ	⇘⇘P	中
ノック・ターン・グラウンド	⇗P	ダウン攻撃	ダブルハンドスマッシュ	⇘⇘PP	中上
フライングヒッププレス	⇧K	ダウン攻撃	デンジャラススナップ	⇨⇨P	上
＊＊＊ジャンプ攻撃＊＊＊			ミドルスラスト	⇦⇨P	中
Pジャンプキック	(ジャンプ中に)P	中	ミドルスラスト・サイド	⇦⇨PK	上上
Kジャンプキック	(ジャンプ中に)K	中	ミドルスラッシュ	⇨P	中
＊＊＊起きあがり攻撃＊＊＊			スラッシュラッシュ	⇨PP	中中
起きあがり中段キック	(ダウン時に)KKK	中	ミッドラッシュ・エッジ	⇨PPK	中中中
起きあがり下段キック	(ダウン時に)⇩KKK	下	ミッドラッシュ・ピアス	⇨PPP	中中上
＊＊＊投げ＊＊＊			クレッセントカッター	⇗⇨P	中
クイーンズ・レッグハッグ	P＋G	上段投げ	クレッセント・シューティングスター	⇗⇨PP	中中
蟹ばさみ	⇦⇨K＋G	上下段投げ	クレッセント・アッパー	⇘P	中
ヘッドシザース	⇦⇗⇩⇘⇨P＋K	上下段投げ	グラマラスツイスト	⇗P	下
＊＊＊固有技＊＊＊			バックサマー	⇖K	中
スウィング・ハイキック	PK	上上	ディジィーヒール	⇨⇨K	中
スウィング・ノック	PP	上上	フックキック	⇗K	上
スウィング・ノック・ターン	PPP	上上上	ライジングキック	⇩K	中
コンボ・スパイニィ・ハイキック	PPPK	上上上上	ミドルフックキック	⇘KK	中中
コンボ・ハイキック・サディスティック	PPPKK	上上上上上	ステップエッジ	⇨K	上
ゴッデスシアー	⇨P＋K	上	スクリューフォールキック	⇩K＋G	下
ノーティフォーク	⇘⇘P＋K	下下	中段技の連係で２択を迫る戦法も組み合わせたい。		

ワーカーボムのための打撃
ZAIMOKU
（財木 三郎）

１発決めれば相手の体力を半分奪い、２発決めれば勝利という驚異の投げ技・ワーカーボムを持つ。必然的か、出の遅い技が多いので、いかにスキを作るかが勝負。

べ～あ～のワンポイントアドバイス

キャンセルを用いて相手を牽制し、常に投げを狙っていこう。素手打ちは発生が早いので相手の攻撃ラッシュ時には思い切って使ってみるとカウンターを取りやすいぞ／

技名	コマンド	攻撃判定	技名	コマンド	攻撃判定
＊＊＊基本攻撃＊＊＊			床打ち天井打ち	P＋KP＋K	中中
杭打ち	P	上	メガトンハンマー	⇨⇘⇩P	上
しゃがみハンマー	⬇P	下	たたき上げ	⬇⇨P	中
素蹴り	K	上	サイドハンマー	⇦⇨P	中
しゃがみ蹴り	⬇K	下	財目大噴火打ち	⇨⇨P	上
腹蹴り	⇘K	中	すくい上げ	⇘⇘P	中
＊＊＊ダウン攻撃＊＊＊			ハンマーグライド	⇗⇩⇘P	下
飛び柄落とし	⇧P	ダウン攻撃	岩盤砕き	⇨P	中
頭割り	⇘P	ダウン攻撃	岩盤砕き吹っ飛ばし	⇨PP	中上
＊＊＊ジャンプ攻撃＊＊＊			スマッシュハンマー	⇗P	上
Pジャンプキック	(ジャンプ中に)P	中	レイブハンマー	⇗PP	上中
Kジャンプキック	(ジャンプ中に)K	中	アッパーハンマー	⇘P	上
＊＊＊起きあがり攻撃＊＊＊			素手打ち	⇦P	上
起きあがり中段キック	(ダウン時に)KKK	中	ブルドーザーキック	⇨⇨K	上
起きあがり下段キック	(ダウン時に)⇩KKK	下	あびせ蹴り	⇦⇘K＋G	中
＊＊＊投げ＊＊＊			上中段はね返し	(相手のPがヒットする時に)⇦⇦G	上中段P返し技
ネックハンギング・スロー	P＋G	上段投げ	下段はね返し	(相手のPがヒットする時に)⇦⇦G	下段P返し技
ブル・ラリアット	⇦⇨⇨P＋K	上下段投げ	上中段あびせ倒し	(相手のKがヒットする時に)⇦⇦G	上中段K返し技
財目クレーン	⇩⇩P＋K	上下段投げ	下段あびせ倒し	(相手のKがヒットする時に)⇦⇦G	下段K返し技
ワーカーボム	⇦⇗⇩⇗⇦P＋K	上下段投げ	床打ち	P＋K	中
ブレーンバスター財目スペシャル	⇦⇗⇩⇗⇦P＋K(壁近く)	上下段投げ			
＊＊＊固有技＊＊＊					
杭打ち蹴り	PK	上上			
杭打ち二段	PP	上中			
杭打ち三段	PPP	上中中	財目大回転、ハンマーグライドなどはフェイント技に用いよう。始動時にキャンセルしてワーカーボム。また床打ち天井打ちの２発目にキャンセルをかければワーカーボムの時間だ。		
財目大回転	⇦⇗⇩⇘⇨P	中中			
チタンヘッド	⇦⇨P＋K	中			
ラウンドハンマー	⇘P＋K	中			

「ラスブロ」イラストコーナー Vol.3

またもや力作ぞろいの本コーナー。べ～あ～氏も喜びの悲鳴を上げているぞ／

CGによるイラストですね。トミー、君は女の子に人気があるね。少し背伸びしているところがいいのかな？　無理しないようにね。

P.N.霜月めたる

黒澤はラスブロの中でも固定ファンが多いキャラでしょう。なんか色々な場所で○○野獣会が発足しているという噂が……。

P.N.浩留

ナギはカッコイイですよね。洋子、リサを含めラスブロの女性キャラは同性である女性の支持がかなり多いです。これからも応援してね。

P.N.かっとびモン吉くん

イラスト大募集／

本コーナーでは「ラスブロ」のイラストを大募集中／　採用者にはAM3研からステキなプレゼントがある……かも。宛先は欄外を見てね／

AM3研 べ～あ～氏

夏休み緊急企画／

Special Air Assault Force
ガンブレ隊が行く！

ガンブレ隊とはSAAF(SEGA AM3 ASSAULT FORCE)の実践部隊として誰も知らないうちに設立されていた闇のコスプレボランティアチームである。

くまりん総司令。チームを仕切るナイスバディギャル。

やましん隊長。カンボジア帰りでグレートタフガイ。

のりまき広報員。臨時徴兵された多忙で粋な広報野郎。

今回の指令
街にはびこるハイスコアラーを叩け／
（in 秋葉原）

ここは電脳都市、秋葉原。ハイテクランドセガ秋葉原店が今回のターゲットだ。噂によると、かなりの強者がいるらしいのだが……。

というわけで目的地に到着／　ここがハイスコアで有名なHLS秋葉原店だーっ／　隊員達の顔にも緊張の色が隠せない。

店内に入ると……あったあった。これが目標のガンブレ。フッフッフ、いったいどれだけの高スコアが刻まれているのかな？

どれどれ？　4万2千……え!?　よんまんにせんはっぴゃくにじゅうはってん？　啞然とするやましん隊長。

……あれぇぇぇぇぇ？　これって点数低くないー？　強者がいるって噂のわりにはレベルが低いなあ。いったいどうしたんだろう？

そこに店長登場。店長「実は昨日、基板がブレイクしたので交換したんです」……ドッヒャー／　なんてこった。どうするガンブレ隊／

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町 24-1 ソフトバンク㈱ サタマガ編集部
「ラスブロ」イラストコーナー係まで

ガンブレードニューヨーク

●セガAM3研●稼動中●MODEL2基板

スコアアタック講座はお休み!?

というわけで今回はスコアアタック講座はお休み。楽しみにしていてくれたガンブレーダーのみんな、ゴメン。もちろん、次号からはちゃんと復活するので楽しみにしていてくれ。さらに密かに極秘企画が進行中なのだが……。

GUNBLADE NY 極秘資料公開

第4回 今回はラスボス特集だ! ディレクターやましん氏が詳しく解説

アクションモノの宿命として悪の組織と戦う以上、最後にはボスを倒さねばなるまい。ボスを倒すというからには生身の人間が出てきたから機銃掃射でズタボロにして終わりというわけにはいくまい。追いつめられた時点で最後の切り札を持って反撃してこそ悪の大ボスにふさわしい。というわけでボスは巨大ロボットに乗ってなんか叫びながら逆襲してこなければならないのだ。ガンブレには2つのミッションがあって時間的にはEASY→HARDという流れになっている。悪の組織のボスはNY沖で爆発して死体も見つからなかった……だが!という展開なのだ。ところでHARD1面の橋の上を走る黒いトレーラーに気が付いただろうか。あれは伏線なんだけどみんなに聞いたら「そんなのあったっけ?」という人が多くてがっかり。3面で復活するボスは4面で更なる進化を遂げる。別に使い回したかったわけではない。さて、大ボスのデザインコンセプトは無骨な醜悪さである。うかつに作るとかっこよくなりがちなロボットをいかに邪悪かつ格好悪くするか頭を悩ましたが、最終的には土木工事機械をベースとした軍用マシンということでデザインしてもらい、やっぱ赤だよ赤!と言うことでドス黒い赤に塗ってみんだけどどう?(やましん)

CARGO SHIPから出てくるボス。ここNY沖で爆破しても、HARDコースで再び登場するわけだ。

ブルックリン橋。向こうに見える黒い影が、実はボスを運ぶトレーラーなのだ。気付いた人は偉い。

G.Aプラザで登場するトレーラー。止まったと思いきや、バカッとコンテナ部が開いて中からボス登場!

この攻撃がまたツライ。しかももうチョットというところで逃げるし。

そして最終面で真の姿を現す!

くまりん「こうなったら誰も追いつけないスコアを出して、世界を恐怖のどん底に陥れるのよ!」。やましん「よしきた!」。

ガンブレ隊精鋭、やましん隊長の挑戦が始まる。こうなったらガンブレ隊の意地にかけても、スーパーウルトラハイスコアを出すのだ。

「フッフッフ。オレ様の腕にかかれば、ハイスコアの1つや2つなんぞ屁でもないわぁぁぁ! これが必殺やましん撃ちじゃぁ!」。

バババーン! 76152点か……。ガンブレ隊の印、GBTと入力して……はっはっは、今日のところはこれで勘弁してやるか。

というわけで、第1回目の作戦は無事成功した。この記録が破られるのはいつの日か……。充実感に打ち震える隊員達であった。

今回のお店

ハイテクランドセガ秋葉原店。今回のスコアを抜いた先着1名様にAM3研より「特別隊員バッヂ」とポスターをプレゼント。結果がでたらすぐ店員さんにね。

8/23から1週間、ライフMAXでプレイ可能!

訓練課題募集! キミもガンブレ隊を訓練してみないか? やってほしい内容をハガキに書いて、サタマガ「ガンブレ隊」係まで応募してくれ。ナイスな課題、待ってるぜ!

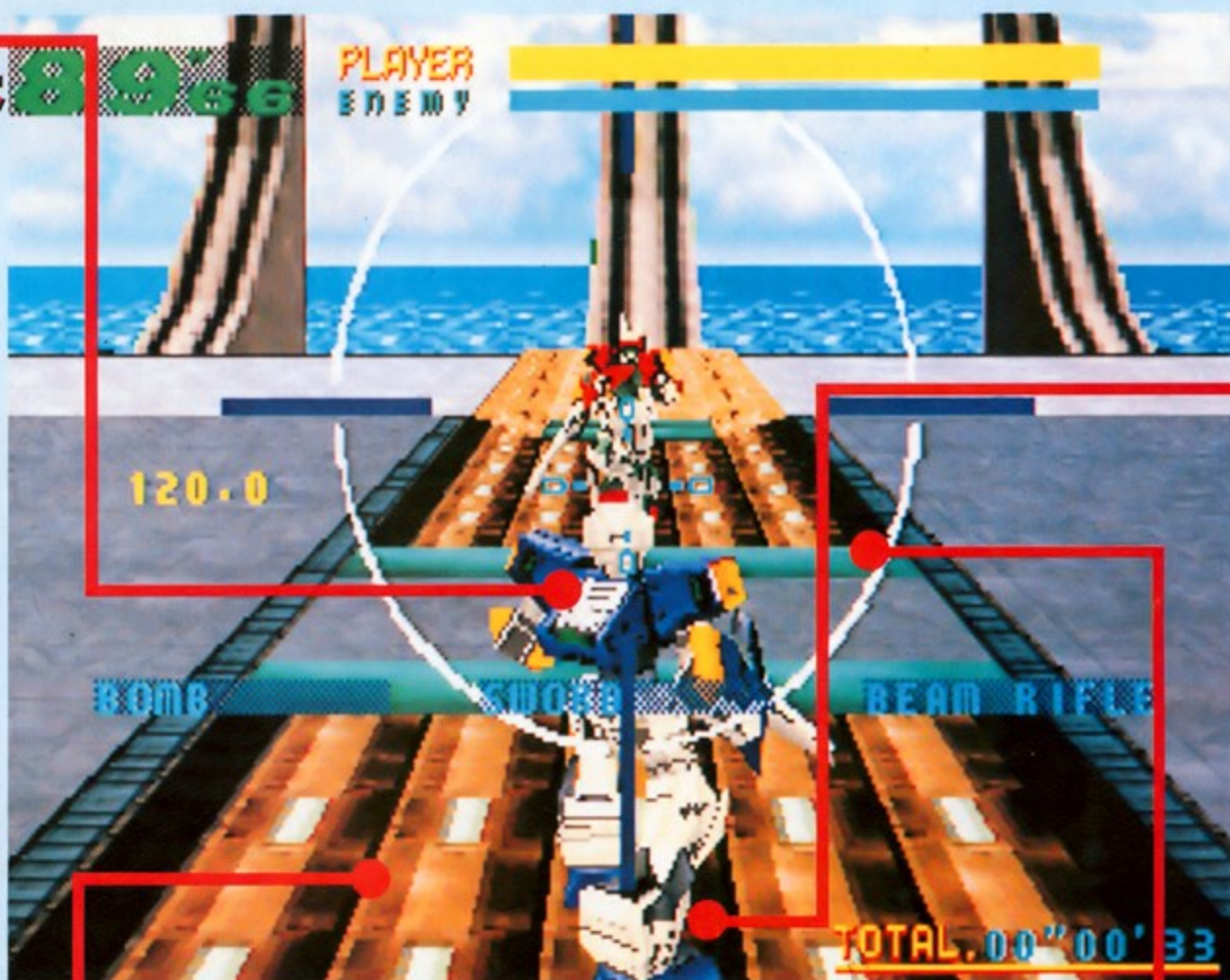
VIRTUAL-ON ver. SATUR

分析その1 バーチャロイドモデルのデキは?

これがサターン・バージョンのテムジンだ。モーション・データに関しては業務用のものをそのまま流用しているため、動きに関してはほとんど遜色ないレベルになってきている。もちろん、モデルを構成するポリゴン数に関してはサターンのマシンスペックに見合ったレベルになっている。しかし、その作業が手際よく行われているために、現状でもさして見劣りするものではない。今後の練り込みに期待できる。

アーケード版

分析その2 フィールドのデキは?

サターン・バージョンのバトル・フィールドの構成は、業務用とは異なっている。業務用の場合、構成要素のすべてはポリゴンで構築されていたわけ。一方、サターン版においては、遠景等はスクロールによってまかなわれている。ちなみに、ことスクロール機能に関しては、業務用のモデル2よりもサターンの方が潤沢なのだ。器となるハードの特性をきちんと把握し、これを上手く利用してシステムを構築していくのは、作り手の腕の見せどころの1つとなるので、今後とも注目していきたいところである。

分析その3 画面表示まわりのデキは?

「何か、照準が大きすぎるんじゃない?」……心配ご無用！このポジは、ゲーム開始直後0.33秒後に撮影されたもの。よって、自機テムジンの照準は、いままさにロックオンしようとしている状況なのだ。というわけで、ロックが終了したら、照準は通常の大きさになるので安心してくれ。また、多少楕円形になっているのもアイペクト比の都合でこうなってしまっただけで、実際には修正されるので大丈夫。総じて、画面表示は業務用を忠実にトレースした仕様になっているので、視覚情報的にはまったく支障のないプレイ環境がキープされていくことだろう。

AM3研オフィシャル企画 祝！長期連載正式決定!!

Dr.ワタリの電脳戦機バーチャロン講座

Vol.12 講師：セガAM3研企画「電脳戦機バーチャロン」チーフディレクター 亙 重郎

Nプロトタイプ公開!!

Dr.ワタリのバーチャロン7大分析!!

いよいよ、我々の眼前に姿を現したサターン版・バーチャロン！ 運の良い人は本誌が出る前日まで開催されていた東京ゲームショウにて目にする機会もあったはずだ。いかがなものだったろうか？

今回、このプロトタイプとも言える開発バージョンの画面写真から、今後の完成度や方向性に関して、様々な角度から分析を加えてみようと思う。ただし、お断りをしておかねばならないことがある。それは、現在公開されているこの画面写真は、ソフトとしての完成度50%水準のものである、ということだ。この写真をもって、「こうだ！」と決めつけることはできない。今回は一つ謙虚に、方向性の予測に留めるつもりだ。

分析その4 ややっ、影がない！

「業務用では存在した、バーチャロイドの影がっ、影があぁっ！」……確かに、今はない。ま、ここら辺が完成度50%であるところの所以なのですよ。当然、入ります。説明すると、現状でのソフトの作業は、操作性等をじっくりと練り込んでいる真っ最中。一番大事なところだからきちんとやっておきたい。そして、影などのビジュアル要素の組み込みはその後でも十分に間に合う、というきちんとした見通しがあるんだ。安心してくれ。

分析その5 戦闘、可能！

状況を説明しよう。私の操作するテムジンは、現在バイパー2の7waysミサイルをダッシュ回避して反撃の機会をうかがっている。これはつまり、現段階でサターン版はある程度の戦闘が可能になっている、ということだ！ 完成度50%の状況なので、業務用そのままの「高速機動戦闘!!」というわけにはいかないものの、そのフィーリングはすでに十分に感じとれる状態だ。パッドでの操作に不安を感じられるむきもあろうが、ここら辺のカスタマイズの自由度の高さも家庭用ならではの強みと言えよう。

分析その6 サウンド、スタンバイ！

写真からでは絶対にわからない要素、つまりサウンド面はどうなるのか？「曲、そしてSEに関しては、すべて業務用のデータをそのまま使うことになっています。そこら辺の臨場感に関しては、ばっちり保証できますよ！」…このコメントほど力強いものはないだろう。かえって、自分の家で落ちついてプレイできる分、ゲームセンターでは良く聴こえなかった清涼感あふれる軽快なサウンド環境が実感できるわけで、その点でもサターン・ユーザーは恵まれている。はっきり言って、私もうらやましい！

分析その7 激震！専用コントローラー開発中！

「やっぱ、バーチャロンは、あの2本スティックのコントローラーじゃないとねー……」という、こだわりのあなたに超朗報！サターン版バーチャロン専用コントローラー「ツイン・スティック」の開発が、現在順調に進行しているのだ！業務用バーチャロンでは、2つの筐体タイプが存在し、その各々に専用の操作系が装備されていた。残念なことに、この2種類のコンパネは操作性に著しい差異が存在し、戸惑いを覚えるユーザーが少なくなかったのも事実。しかし、今回のツイン・スティック開発に際しては、スタッフの気合いの入り方がハンパではない。業務用での教訓に鑑み、操作性、耐久性ともに業務用デラックス・タイプ（ツインタイプとも呼ばれる）の特性をトレースする形できちんとしたクオリティのものを…！という感じで盛り上がっている。これに関しては、私自身も相当期待しているのだ！

次号大続報にも大注目!!

2.実戦下でのライデン(承前)

前回からの話を続ける前に、中隊の構成について簡単に説明しておこう。中隊がレベル16で配置についた時点では、ライデンの配備数は3機。A地点には200号機、B地点には207号機、C地点には213号機。パイロットは各々アスコーン大尉(中隊長)、サルペン軍曹、ジェンキンス曹長。加えて、出撃時に遺棄された209号機のメレガニー少尉も随伴していた。その他では通信1個小隊、補給1個小隊、整備1個小隊、機械化戦闘工兵1個小隊が随伴(ただし定数割れ)。甚だ不十分とはいえ、それなりの戦闘力を発揮できる状態ではあった。

第一戦

0901時、部隊は各々の持ち場を決定、配置につくべく行動を起こした。その直後、24番ゲート・サブシャフトの動作を確認、前もって設置されていた偵察アイボールが破壊された。敵襲／　その移動速度はバーチャロイドのものと思ってまず間違いない(※1)。全機、戦闘モードを対VRに切り替える。機種は？　寸前の月面配備状況からして、おそらく04号VR・テムジン？　半ばヤマかけのようだが、やむを得ない。対VRモードを対テムジン対応で最適化(※2)する。

ジェンキンス曹長の213号機は、C地点に到着するや否や敵の攻撃の洗礼を受けた。既に敵はサブシャフトからの進入を経てレベル16にまで到達しており、リアクター・ブロックへの突入を行う前の濃密な砲爆撃を開始したのである。狭い採掘坑は、たちまち敵の放った無数のボムの着弾による高圧爆風で満たされ、高温の突風がジェンキンス機に襲いかかってきた。身の危険を感じた曹長は、即座にダクト後方まで後退(※3)、退避ブロックのくぼみを利用して再度位置取りを行う(※4)。そして、永遠とも思える一瞬の後に数機のバーチャロイドが突入してきた。

「…／　アファームド!?」ジェンキンス曹長は完全にあてが外れた。高速接近してくる機体はテムジンではなかったのである。近接白兵戦専用VRのアファームド。懐に入り込まれればライデンの重装甲といえどもしのぐことは難しい。まともに戦おうと思うのなら、最適化プログラムをアファームド対応に換装しなければならないが、もう間に合わない。これは対VR戦闘では致命的なことである。しかし、地の利があった。坑道は狭く、退避行動が十分にとれない。これは防御側にとっては圧倒的に有利なことだった。ジェンキンス曹長は、退避ブロックよりライデンの半身をせり出すようにして、レーザーの照射を開始した。攻撃は非常に正確に行われ、2回の照射で3機のアファームドが擱坐。このとき、薄まりゆく爆風の中、後続の敵VRの影が確認された。アファームド4機、そしてドルカス3機／　大部隊だ。新型重戦闘VRのドルカスは、絶対的な火力こそライデンに劣るものの、総合的な能力に関しては十分に匹敵している。しかも、数的優勢は向こうにある。圧倒的に不利だ。さらに、今の攻撃で自機の居場所が敵方に露呈してしまった。ドルカスの的確な支援攻撃のもと、アファームドが接近してくる。ジェンキンス機は十二指腸エリアまで後退することを決意、その旨をアスコーン大尉に連絡後、状況を見計らって退避ブロックより飛び出す。直後、左胸にハンマー被弾、機体バランスを大幅に崩す。すんでのところで持ち直して後退行動を行おうとしたところで1機のアファームドが猛然と突っ込んできた。時計回りに機体を旋回させつつ回避行動をとるも完全にかわすことは叶わず、左上腕部にビームトンファーが直撃、直後、左腕は機能しなくなった。直撃の衝撃での転倒を避けるため、ジェンキンス機は腰を落としつつ、しかし間隙をぬってレーザー照射。これは眼前のアファームドの大腿部に直撃・転倒、行動不能に。この機を逃さずに直ちに後退開始。敵が転倒したアファームドによって前進に支障をきたしたため、かなりの距離をかせぐ。だが、ドルカスを中心とした砲撃はすさまじい。バズーカ・ランチャーで逐次応戦。つい

※1：オペレーション・ムーンゲート時、月面遺跡の自動防衛機構は配備されていたバーチャロイドを自己管理下におき、進出してきたDN社軍に対抗させた。
※2：バーチャロイドの戦闘モードは状況に応じて変更可能になっている。対VRモードもそのひとつで、VRとの直接戦闘専用の特殊仕様である。このモードの最大の特徴は、対戦するバーチャロイドに対応してその機動特性等を最適化させることができる点であった。この場合、敵機種をテムジンとヤマかけし、最適化して待ち伏せを行ったわけである。
※3：採掘坑道は坑内爆発の被害を最小限に抑えるために、坑道の各所に巨大なダクトが設置されていた。このダクトを利用して、その後方に自機をうまくポジショニングさせると、前方からの高圧爆風をうまくやり過ごすことができる。
※4：坑道退避場のような半身をせりだせるようなくぼみの利用は、ライデンにとっては絶好のポジショニングであった。
※5：エリア十二指腸中央部のこの空間は、採掘作業用マシンの駐機場として使われていた。

【図1：「十二指腸」のマップ】

※6：連続高速走行を行っていたため、レーザー用のバッテリーも一時的に枯渇していた。
※7：パイロット達は、互いの位置を極座標で呼称、確認していた。原点は作戦行動の際にはその都度変更されていた。
※8：アスコーン機の「針を通すような」レーザー照射。ジェンキンス機のわずかな移動によって射角を確保している。

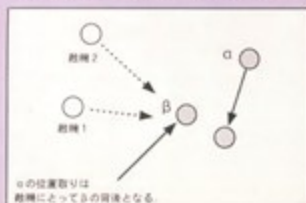
【図2：アスコーン機の射線確保】

機動性に支障の生じたジェンキンス機は、前方に倒れ込むことによる速度でアスコーン機の射角を確保する以外に策はなかった。
●実線：運動方向
●破線：射線

※9：高機動ジグザグ走行。敵弾回避には有効な走行とされていた。
※10：対VR戦闘において、相対的機動性能に劣るライデンは至近距離での包囲攻撃には弱かった。
※11：このポジションは十分な射角がとれた。

【図3：サルペン機の進出】

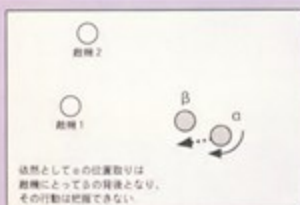
※12：【図4：アウトサイド・スクリーン】

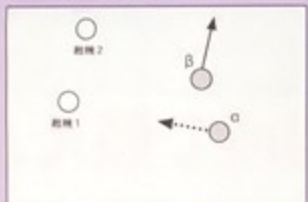
敵(白丸)との機動戦闘中に、自機αは、僚機βと交錯するように運動する。その際、近接する敵機に対して、自分がβの陰に入るようなコース取りを行う。

アファームド1機、及びドルカス2機を次々と粉砕した。だが、直後アスコーン機に対して1機のアファームドが併走しつつ死角から肉薄。これをサルペン機が体当たりで止める(※14)。アファームドとライデンが自らの射線に一直線上に並んだことから一瞬攻撃を控えた敵のドルカスは、たちまちアスコーン機の餌食となり、四散した。この損害によって残った2機の敵はついに後退を開始、駐機場には敵VRの擱坐機体が散らばった。

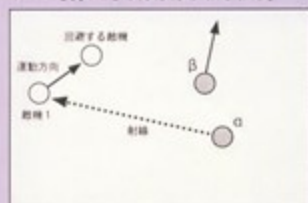
幕間

撃退には成功したものの、敵の攻撃がこれで終わるとは誰にも思えなかった。態勢を立て直すべく、急ぎ擱坐したジェンキンス機を回収、整備小隊による応急修理の後、戦死した曹長にかわってメレガニー少尉が搭乗した(以降、213号機はメレガニー機と呼称する)。メレガニー機は、特に右腕マニピュレーターの損傷が激しかった。超人的な修理によってなんとかその機能は回復したものの、それは整備将校曰く、「バズーカは持てる。が、一発でも撃てば今度は完全に壊れる」といったレベルのものだった。よって、防御戦闘時の機動戦力としては全然期待できなかった。そこで、今回は完全な待ち伏せ戦闘に徹することになった。メレガニー機は固定砲台的な用法に供されることとなり、機体攻撃モードは一般攻撃に切り替えられた。この結果、レーザーは本機の最大出力に対応できるようになった(※15)。また、連続して複数回の照射が行えるように、機体ジェネレーターは数本の導線パイプによってサブ・リアクターに直結された(※16)。その後、アスコーン大尉はエリア内の新たな配置位置D、E、Fを設定し(※17)、ポイントDにアスコーン機、ポイントEにサルペン機、ポイントFにメレガニー機が各々配置されることになった。アスコーン、サルペンの両機は可能な限りの陽動をもって敵をポイントFに接続するS字坑道に誘い込み、ここでメレガニー機の最大出力によるレーザー攻撃によってせん滅しようというのである。1355時、補給等のすべての準備は終了し、各機配置についた。作戦の正否は敵の数とタイミング、そして運にかかっていた。

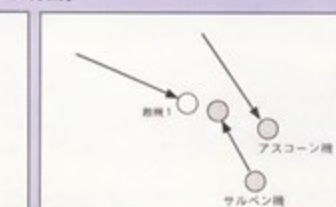
に十二指腸エリア入口に到達、退避しようとするところでファランクスによる高圧突風をまともに受けて転倒。そのままエリア内に吹き飛び、エリア中心部の駐機場(※5)まで転がり込む。その際転び方がまずかったらしく、右腕マニピュレーター部損傷、同時にバズーカ・ランチャーを手放してしまった。間髪を入れずに4機のアファームドがエリア内に突入を試みる。ジェンキンス機には応戦する武器がない(※6)。「ジェンキンス/とにかく、あと(π/18、0、10)の移動を/(※7)」Aポイントに陣取る200号機からアスコーン大尉が怒鳴る。姿勢を立て直しかけていたジェンキンス機はままよ、と再度倒れ込むように前方へ移動、直後転倒。一斉にアファームドが襲いかかる。だがこの時、アスコーン機よりきわどい射角でフル出力のレーザーが照射された(※8)。2機のアファームドが被弾・転倒。残り2機は左方に回頭、アスコーン機捕捉につとめる。アスコーン機はもう一度所定位置からのレーザー照射を行った後に飛び出し、Z走行(※9)によって一気に駐機場まで進出した。4機のアファームドは散開しつつ後退、2機のライデンを包囲するような位置取りをとる(※10)。この間、姿勢を立て直したジェンキンス機は先刻アスコーン機のレーザーによる損傷で動きの鈍い敵機1機を攻撃、擱坐は叶わなかったものの、再度転倒させて突破口をつくる。この突破口を通ってアスコーン機は包囲環から脱出するも、ジェンキンス機は後続ドルカスのハンマー攻撃の標的となってしまった。ジェンキンスのライデンはコクピット部に集中的に被弾、曹長は死亡し機体も沈黙してしまう。この間Bポイントより漸次進出していたサルペン機は駐機場入口手前から攻撃を開始(※11)、手際よくアファームド1機を擱座、爆砕させる。その後は敵味方入り乱れての熾烈な機動戦闘が開始された。2機のライデンはアウトサイド・スクリーン(※12)からのΛ(デルタ)アタック(※13)により、姿勢を崩した

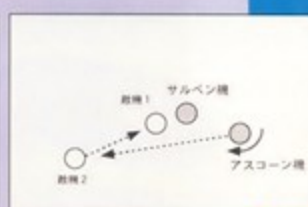
敵機2
敵機1
β
α
依然としてαの位置取りは敵機にとってβの背後となり、その行動は把握できない

敵にとっての死角に位置取りした瞬間にα機は旋回を含む機動を行って自らの射線を変更する。その際、β機とは直接回線が接続され、β機のFCSがα機のそれを代行することもある。

α機が射角をセットした直後、β機は高機動運動によってα機の射界を確保する。間髪を入れずにα機は攻撃を行う。近接する複数の敵機は、瞬間、誰が狙われているのか把握できないため(この場合、敵機1が狙われていた)、まず回避できない。

※13:【図5:デルタ・アタック】

デルタ・アタックとは、高機動戦闘下で行われる遊動型十字砲火である。スクリーンから派生するデルタ・アタックは、以下のような流れになる。この場合、α機が敵機1に照準、射撃を行う。だが、超絶的な高機動戦闘が展開される対VR戦では、周到なスクリーン攻撃でもしばしばかわされる。

この時、スクリーンを解除したβ機は即座に敵機1に対して偏差射撃を行う。通常、敵機1はα機の攻撃を回避するための高速機動を行っているため、β機の射線回避は間に合わない。

※14:【図6:サルペン機のブロック行動】

アスコーン機にとって、接近する敵機1の方向は死角になっている。

これを見たサルペン機は即座に高速機動を行い、敵機1をその進行方向前方で体当たりによってブロックした。

敵機1
サルペン機
敵機2
アスコーン機

敵機2(ドルカス)は、サルペン機と敵機1が同射線上に位置しているので攻撃できない。この間、アスコーン機は回頭照準して、敵機2を捉えている。

※15:一般攻撃モードは、対VRモードと異なり、機動力へのエネルギー振り分け量が相対的に少ないので、それだけ強力なレーザー照射が可能であった。実際、Ali-02rの攻撃力のポテンシャルを最大限に発揮できるのはこのモード以外にはなく、特にレーザーの攻撃力に関しては、バーチャロイド程度ならば一発昇天であった。

※16:(図7参照)メイン・リアクターに隣接するサブ・リアクターからポイントFに位置するメレガニー機にエネルギー供給を行う配線を設置するために、工兵部隊は殺人的な作業を行わねばならなかった。

【図7:リアクター・ブロックのマップ】

※17:【図8:新たに設定された配置位置】

ポイントD
駐機場
ポイントE
ポイントF

PRESENTED by SEGA

セガAM2研 OFFICIAL CORNER Express Neo

Vol.28

リリースまでカウントダウン状態の「バーチャファイター3」。今回は技解説は1回休みだけど、もっと気になる情報を公開しちゃうぞ。全「VF」ファン必見だ！

AM2研「VFシリーズ」設定担当
塚本 学氏

「バーチャファイター」シリーズの設定を担当してきたおなじみの塚本氏。忙しい中をぬって、最近の近況と、「バーチャファイター3」の設定を語ってくれたぞ。

設定担当の塚本氏を直撃！

「VF3」のストーリーはこうなる

第1回世界格闘トーナメント優勝者のラウ。「VF2」ではアキラと死闘の末どうやら敗れたらしい。

いよいよ9月上旬（予定）のリリースに向けて、期待の高まってきた「バーチャファイター3」。今回は、設定担当の塚本氏らによって鋭意制作中の設定資料を元に、いまだ謎のままになっている「バーチャファイター2」の結末と「VF3」のストーリーの設定などにググッと迫ってみることにするぞ。なお、今回ここに掲載している内容は、どれも制作途中の仮のもののため、変更の可能性があることをつけ加えておくぞ（正式決定は、リリースと同時期の9月上旬頃の予定だ）。はたして、第2回世界格闘トーナメントの優勝者は誰なのか？　鷹嵐と梅小路葵、2人の新キャラの戦う理由は何なのか？　第3回世界格闘トーナメントに向かう10キャラの近況と、各ステージの新情報など、今一番気になる情報を一気に大公開だ!!

2の優勝者はアキラ？
2位がラウで3位がジャッキー!?

まず気になる第2回世界格闘トーナメントの優勝者だが、今回はウルフ、ジャッキー、ラウをそれぞれ僅差でうち敗ったアキラが優勝。ラウはパイと影丸を敗ったものの、決勝戦でアキラに敗れ、2位に終わった。3位は優勝者ブロックにいたジャッキーが獲得したそうだぞ。

3位

ラウとアキラ……。前回と同じ組み合わせとなった因縁の決勝戦は、見事アキラが勝利。2回戦でサラを敗ったジャッキーは、念願のサラ救出にも成功する。なお、新キャラリオンと舜はどちらも1回戦敗退だとか。

「3」で話が完結!?
第3回世界格闘トーナメントの行方は？

闇の組織J6（ジャッジメントシックス）の開催で始まったトーナメントだが、塚本氏からは「バーチャファイターのストーリーは『3』で一区切りつく予定です」と気になるコメントが返ってきた。デュラルの素体であった影丸の母・月影までも救出された「3」。その背後に何が潜むのか？

J6の動きははたして？

「2」では、サラ同様、デュラルとして囚われていた月影も影丸によって救出されることに。新デュラルによって、J6の野望が発動する？

新キャラ葵と晶の気になる関係は？

京都の名門道場の長女・葵。その父は晶の祖父・昴と旧知の仲であり、葵は幼少の頃、晶とともに練習を行ったこともあった。そんな晶が葵の父を訪れ、大会の話をし始める。それに興味を持った葵は……。恋愛模様も新展開か？

まさか許嫁なんて設定はないよね（笑）？

両家のつきあいが？

完成してきたステージをCHECK!

最新ステージはイカダと結城家道場!?

現在作成中のステージの資料を広げて見せる塚本氏。未公開のステージには、結城家の道場などの姿も見てとれるぞ。

第3回世界格闘トーナメントは、それまでの2回と違い、「四角く統一されたリングを使用するというルールを廃止し、指定された地で戦え！」という指令に変更。各キャラが戦い慣れた場所も登場する中、「VF3」のゴングは鳴る！

傾斜ステージの戦いのポイントは？

「こういう傾斜のある地形は、相手キャラを浮かせてポンポン運べるキャラが有利でしょうね」と塚本氏。重量級もやや不利かな？

「3」の戦いは指定された場所で戦え！

現在制作中の資料には、トーナメントの勝敗表までもが、キッチリ作られているのだ……。

本当はサターン版「VF2」のエンディングに収録される予定だったという「2」の後のキャラクター達の設定。今回は、現在塚本氏が制作中の資料をもとに、各キャラのその後と、「3」への導入を見ていこう。第3回世界格闘トーナメントが始まる前の、各キャラの境遇は……？　いよいよクライマックスがやってきた！

「VF3」各キャラのその後はどうなった？

第2回世界格闘トーナメントは、壮絶な戦いの末、アキラがラウを制し、決勝の幕が閉じる。そして1年と数カ月。第3回世界格闘トーナメントの招待状が届く。前大会終了後の各キャラの近況に迫るぞ！

AKIRA アキラのその後

第2回大会で優勝を遂げた晶は、自宅に戻り祖父にこのことを話した。しかし祖父は「自惚れるでない。まだまだ、本当に極めたとは言えん」と一喝。その日から祖父との厳しい修行が始まった。修行の成果と「本当の強さとは何か？」の答えを得るため晶は再び戦いを決意する。

LAU ラウのその後

第2回大会でアキラに僅差で負け準優勝で終わったラウは、大会終了直後、自分の飯店が経営危機に陥っているという連絡を受け、しかたなく厨房に立つ。だが、第3回大会の開催を知るや、厨房を一番弟子に任せ、旅支度を始めた。彼の口元には薄笑いが浮かんでいたという……。

KAGE カゲのその後

ついに影丸は、母親「月影」を取り戻した。そして母とともに葉隠れの里に隠れ、生活を始めた。しばらくは穏やかな日々が続いたが、1年が過ぎた頃、月影の体が、謎の病気に蝕まれ始めた。調査の結果、デュラル化の後遺症と、新型デュラルとの関係をつきとめるが……。

JACKY ジャッキーのその後

サラを救出することに成功したものの、洗脳が解けた反動でサラは記憶喪失になってしまう。サラは記憶がないままで一緒に暮らすことはできないと、ニューヨークのマンションに一人暮らしを始めてしまう。記憶を戻すため大会出場するというサラを守るため、彼もその後を追う。

SARAH サラのその後

大会中、ジャッキーに救われ、兄だと名乗られるが、一切の記憶を失ってしまったサラ。日々の生活の中で、断片的に記憶を取り戻す時があり、それはトレーニング中の時が最も多かった。戦うことで記憶が戻るかもしれない。彼女は失った記憶を取り戻すために大会出場を決意する。

PAI パイのその後

ラウとの闘いにはまた敗れてしまったが、ラウと拳を交わすうちに彼が拳に求める何か、家族をないがしろにしてまで求めたものは何かを考えるようになっていったパイ。大会終了後、新作格闘映画の全世界ロケを敢行していたパイだが、そこで第3回大会の開催を知る……。

WOLF ウルフのその後

アキラに惜しくも敗れたウルフは、保留地に戻ると、自然を相手にトレーニングを再開した。だが、ある夜、彼は世界を亡ぼそうとする者を、何者かが止めるという夢を見る。保留地の呪術師にそれを話すと「夢に従え。それをおまえは見極めなければならない」と告げられる。

JEFFRY ジェフリーのその後

第2回大会でパイに初戦敗退し、賞金を手に入れることができなかったジェフリーは、しかたなくオリジナル設計の船を造り始めた。しかし、制作半ばで資金が足りないことに気がづく。資金繰りに苦慮しているところに第3回大会の招待状が届いた。渡りに船と彼は参加を決意する。

LION リオンのその後

第2回大会では初戦で影丸に負けてしまったが、闘っている間に、自分の内に秘めた闘志に気がつき、味わったことのなかった充実感を得る。彼は全員との再戦を約束し、家でも積極的に武術の訓練に取り組み、メキメキ腕を上げていった。次の大会の招待に彼は再び応じた。

SHUN 舜帝のその後

第2回大会中に、舜は会場で怪しい影を見た。追いかけてみるとそれは彼が昔、愛弟子として育てていた男だった。結局彼とは接触も話もできなかったが、舜の中に疑念がわき上がってくる。なぜその場所に？　なぜ連絡がないのか？　真意を求め、舜は次の大会参加を決意する。

TAKA-ARASHI 鷹嵐参戦の経緯

荒っぽい相撲を取ることで人気のあった鷹嵐。だが、アメリカ興行の際に酒場で絡まれ、裏の格闘マッチで決着を着けることに。裏の世界では有名なその相手を圧勝で倒した鷹嵐は、帰国後親方に事情を話し、角界を去る。ある日大会招待状を見た彼は、血が騒ぎ大会へ参加する。

今回は対戦時には、チャレンジャー側が戦うステージを選べるようになった「VF3」。各ステージとも、バリエーションが多く、戦略も生まれてきそうなだけに、ステージ選びも重要な要素になりそうだ。というわけで、今回は各キャラごとのステージもほぼ確定できてきたという「VF3」のステージ戦略について塚本氏にポイントを聞いてみたぞ。

砂漠ステージの戦いのポイントは？

ウルフステージとなる砂漠のステージは、地面の摩擦抵抗がかなり入ってくるため、スピードの速いキャラはやや不利になりそうだ。また、細かい技で運ぶのが得意なキャラもやや不利になりそうとか。リングアウトがないからといって、逆に逃げたりすることはできないぞ。

ビルはステージが狭い

ジャッキーのビルステージは意外と狭いので、リングアウトに注意。

図書館はリオン家邸内？

図書館ステージはリオンの豪邸の内にある施設だ。超デカイぞ。

驚きの裏ワザ一挙大公開!!
バーチャファイターキッズ

●セガ
●発売中●5,800円
●対戦格闘ゲーム

発売されて1ヵ月近く経った「キッズ」、みんな遊んでるかな? 今号はこの作品に秘められた最大の裏ワザを公開!!

"ワイヤーフレームモード"発見!! キャラの表情に注目だ!

「キッズ」最大の裏ワザ、"ワイヤーフレームモード"をついに公開!! このモードへの入り方はとっても簡単、CPU戦で右に紹介したコマンドを入力するだけでOK。コマンド入力に成功すると、ゲーム中の画面がプレイヤー視点となって迫力の試合が楽しめるのだ。

CPU戦(アーケード・段位認定)のキャラセレクト画面でLボタン

対戦用のVSモードでは残念ながらこのモードは選べない。まずはLを押しながらキャラをA(C)で決定だ。

試合開始までとりあえずLボタンを押しっぱなし

CD-ROMを読み込んでいる間も、一応Lを同時押ししておいたほうが成功しやすい。そうすると……。

試合スタートと同時にワイヤーフレームモード!

試合開始と同時にプレイヤーキャラがワイヤーフレームになるぞ! ただし、リプレイ時などは通常モードに戻る。

このモードの楽しいところは、キッズキャラならではの多彩な表情を楽しみながらプレイできる、ってこと。新鮮な気持ちで遊べるぞ。

AM2研からひとこと

じつはこのモード、スタッフの一人が開発途中でひそかに入れたものだったんですよ。実際にプレイしてみると、各キャラの意外な表情が楽しめて評判が非常に良かったので、こうして製品版に組み込まれたんです(大崎誠)。

空中戦は視点を変える

ダウン攻撃やジャンプ攻撃といった空中に飛ぶ技は、視点が派手に変化。

操作は常に右向き

常に相手を正面に捉えているワイヤフレームモードの操作は、常に相手が右側にいるものとして認識される。

キャラクターのレアな表情を見てみよう…勝ちポーズの秘密

勝利時にP、K、Gいずれかのボタンを押しっぱなしにすることで選べる勝ちポーズ。実はこのポーズのいくつかは、普段見られない表情が用意されている。

アキラならP押しっぱなしの勝ちポーズがオススメ。コレを選ぶと、なんとアキラがウインクする!!

CPU"つよい"傾向と対策をチェック!

「VF2」より難しいと言われた、業務用「キッズ」のCPU戦。このサターン版でも、難易度の"つよい"にすれば業務用並の難しいCPU戦が楽しめる。そこで今号は、この超絶難易度の"つよい"モードのキャラ別に攻略。上級者はコレで挑戦!

アキラ

小技からの攻めが強い

CPUアキラは手堅さと大胆さを兼ねたメリハリのある攻めを得意とする。基本は立ちパンチなどで牽制し、こちらの反撃を誘ってくる。連環腿などの大技を空振りさせてから反撃しよう。

パイ

パンチ連打がキツイ?

スキが少ないPPPからの投げが得意。投げだと思って反撃しようとすると連環転背転脚が待っている。中段キックは素直にガードし、下段回し蹴りや連環コンボ系を的確にガードして反撃。

ラウ

止まらないラッシュ!!

斜上掌P、中段キックなどをからめつつ、浮かせてからの斜上掌お手玉コンボを狙ってくるのがCPUラウ。ガードを固めると崩し技からの追い討ち連環転身脚が待っている。強敵の一人。

ウルフ

技の空振りは禁物!!

中途半端な牽制で技を空振りすると、ジャイアントスイングなどによる手痛い反撃が待っている。下段パンチ連打も下段投げのエジキなので、中段攻撃による牽制で手堅く攻めていこう。

ジェフリー

空中コンボはないが……

ヒザからの空中コンボを使わないのはまだいいが、ダブルハンマーダウンなどの中段攻撃で的確に牽制してくる。序盤はスキの少ない技で攻め、後半は下段パンチ連打の牽制に注意しよう。

今からでも遅くない!!

コンボつく〜る講座 上級編

つく〜る画面を"高速化"しろ!!

巻の「キッズ」プレイヤーのみなさん、コンボつく〜るを有効に使いこなしているかな？ やり込むと奥の深いつく〜るモード、いざ使いこなしてみると「登録ステップ数がもっと欲しい！」と思うハズ。そこで紹介したいのが、"つく〜る表の高速化(短縮化)"なのだ。コレを極めれば多段コンボも夢じゃないぜ!!

キャラによっては10段近い多段コンボも制作可能。高速化は重要なテクだ！

高速化はこうなる

SPCを使ったつく〜る表 → SPCを削ったつく〜る表

COMBO TUKUURU

コマンドの間にSPCを入れる、という定石は初心者にとっては確かに大事。でも、中〜上級者ならこのSPCを削る作業が必要だ。

1〜2"SPC"を削る作業

まず、SPCを削れるポイントを探してみよう。基本的に削れないパターンとしては、[⇨⇨P]、[PPP]といった"同じコマンドが続く時"のみと思ったほうがいい(例外あり)。狙い目は、[PK]や[PG⇧K]といった、"違うコマンドが連続する場合"。「キッズ」の入力システムは、"P×001→K×001"だと「PとKが同時押しされている」と認識してしまう。最初を"P×002"にして誤認識を防ぐべし。

基本ルール

Ⓐ、ⓅⓀ、⇦⇨Ⓟなど……………………削り可

Ⓑ、ⓅⓅ、⇨⇨Ⓚなど……………………削り不可

Aの場合はSPCを入れる必要がないので短縮可能。Bの場合はSPCは絶対必要だ。

3〜4"踏み込みパンチ"を使う

リーチを伸ばす踏み込みパンチは難しい空中コンボを決めるために必要な入力と言える。踏み込みパンチのコマンドは[⇨P]。だけど、これをつく〜る表に置き換えるにはちょっとしたコツが必要だ。答えをズバリ言うと、"⇨×007以上→⇨P×001"。⇨方向へ7フレーム以上入力した後の⇨Pで、踏み込みパンチが出る。

5〜6PKキャンセルを使う

技と技のつなぎが早くなる高等テクニック、PKキャンセル[PKG]。実は「キッズ」では、このPKキャンセルで素早いパンチが出せるのはサラ、カゲ、デュラルの3人のみ。ゲームの高速化により、他のキャラは目押しのパンチ[PorPG]のほうが速いのだ。PKキャンセルの作り方は右上の"サンプルコンボ1"を参照。

サンプルコンボ1

PKキャンセルで多段攻撃！

サラやカゲは、PKキャンセルで単発パンチよりも素早く連続パンチが出る。パイなどの浮きやすい軽量級相手なら、面白いようにPKキャンセルが連続ヒットしてしまうのだ。

COMBO TUKUURU

サンプルコンボ2

へんな動きにコッてみる

コンボつく〜るは、何も空中コンボ専用のものじゃない。SPCを活かした"時間的な間"をうまく利用することで、通常の連係やヘンな連係も作り出せるのだ。右はカゲ用の連係だ。

COMBO TUKUURU

サンプルコンボ3

自動2択を組み込む

「VF2」の上級者が使う自動2択攻撃、これをコンボつく〜るで作ると結構凶悪な連係を作りだすことができる。右の表はアキラで、心意把と猛虎硬爬山になる自動2択攻撃。お手軽で強い！

COMBO TUKUURU

カゲ

アヤシイ動きは必見？

チョップ技で牽制しつつ、龍尾閃などの振り向き下段キックで奇襲をかけてくるCPUカゲ。常に何か技を出してくるが、警戒しすぎると孤延落→PPPKをくらう。下段攻撃を反撃だ。

サラ

CPUの伏兵的存在

PPPで牽制しつつジャックナイフ、サマーソルトを仕掛けてくるが、動きが素早いためうまくガードしてもなかなか反撃できないという強敵。やや離れた間合いからPKで牽制していけ。

ジャッキー

最大のテクニシャン

スラント→サマー、ライトニングキック→サマーなど、人間と対戦しているかのような渋いフェイントを多用してくる。無理に反撃しようと思わず、ワンテンポおいてから攻めたい。

シュン

単なる暴れん坊君

近付くとトリッキーでやっかいな相手だが、やや離れて待つと無駄な動きが多いことに気付くはず。月牙叉撃の奇襲に注意しつつ、相手がスキを見せたら中段キックなどで即反撃しよう。

リオン

避け移動は使わない？

下段攻撃が豊富なので、このCPUリオンも近距離でマトモに戦うとキビシイ相手。中間距離を保ってしゃがんで待ち、相手がリーチのある技で攻めてきたところを反撃するといいだろう。

デュラル

クリスタル、強し！

難易度"つよい"の時のみに登場するクリスタルデュラルは、強さ自体は普通のデュラルと同じ。ただ、動くスピードが段違いに速く、そのぶん難易度も高い。相手の技をスカして勝とう。

AM2研㊙情報局

VIRTUA SURF（バーチャサーフ）

読者のみんなからの質問や、気になる最新情報をお伝えするAM2研オフィシャルコーナー・バーチャサーフ。「VF3」登場も楽しみ。

「バーチャファイターキッズ」のぬいぐるみセットを2名にプレゼント。下記へGO！

「VF3」いよいよ稼働直前!!

●GGのように、アニメに関連したバーチャファイターのゲームはもう出ないんですか？ 個人的にはアニメのストーリーに忠実なソフトをサターンで出してほしいのですが。（千葉県・真下みゆき）

AM2研■おかげさまでテレビアニメーションはシリーズを通して視聴率も良く、非常に好評の内に終了しました。みゆきさんを始めとした、多くのファンのみなさんのおかげです。さて、ご質問の「アニメに関連したバーチャファイター」のゲームに関しては、現在のところ予定はありません。ただし、テレビアニメのビジュアルを使用したキャラクターグッズの予定はあります。そのひとつとして、クツワ株式会社から「マグネット筆入れ」がアニメのビジュアルで発売される予定です。まだ時期は未定ですが、楽しみにしていてください。（AM2研・黒川）

やのまんから「バーチャファイター3」のジグソーパズルが登場。プレゼントその1だ。

大好評の深沢ハニー。次号、有井伸孝氏のマジックにより、さらにパワーアップ！

●AM2研で主に使われているパソコンは、やっぱりマックですか？ パソコンを買うときの参考にしたいので、ぜひ教えてください。（愛知県・岡田佳彦）

AM2研■開発マシンはインディというワークステーションを使用していますが、パソコンとなるとマックですね（パブリシティセクションだけでも10台のマックがあります）。ウィンドウズもちょっとだけ導入していますが、かなり少ないですよ。（AM2研・ウメ）

●フカザワハニー、かなりイケてます。突飛な衣装であるにも関わらず、サマになっていて美しいですね。やはり綺麗な方は何を着ても似合うということですかね。第2弾の予定は？（東京都・鳥賊貴族）

AM2研■ありがとうございます。イヤだといいながらも撮影を許諾してくれたフカザワに感謝（無理矢理やってもらったので、食事をおごらされるハメになりました、トホホ）。第2弾ということですが、フカザワ本人は「もうイヤだ」と申しておりますので、ちょっと厳しいでしょうね。（AM2研・ウメ）

●読者のアイデアやパソ通の意見って、結構採用されるのでしょうか？（サンマンをモヒカンにしてくださいと書いたら、してくれますか）（長野県・牧本公仁夫）

AM2研■（う～ん、良い質問だ）開発ではたくさんのアイデアの中から、何を優先すべきかを日々悩んでいるので、寄せられるユーザー意見にはできるだけ目を通し参考にするようにしています。サンマンのモヒカンだって、何千通も意見が寄せられたらきっと実現するでしょうね。（AM2研・片岡）

●「VFキッズ」のシカゴステージの背景にポスターが貼ってありますよね。向かって一番右側は誰のポスターなんですか？（愛知県・岡田佳彦）

AM2研■あれはアーケード版「キッズ」のプログラマーの大島です。（AM2研・大崎）

「キッズ」のシカゴステージの背景ポスターには、そんな秘密があったんですね。

今号の表紙&ポスター

Vol.12の「キッズ」以来、久々のAM2研作品の表紙となった『サタマガ』。表紙は山中公氏、ポスターは「VF3」デザインチームだ。「今回の表紙は『ファイティングバイパーズ』で主役のトキオと人気No.1のハニーを選んで制作しました。コンセプトはハードでがっちりとした雰囲気を両キャラに求めてみました（山中）」。またポスターは「デュラルに写り込んでいる各キャラに注目を」とのこと。

2大美形キャラを揃えた今号の表紙。思わず見とれてしまうほど？

本誌初登場の「VF3」デザインチームによるポスター。市場に出回る予定のものとある点が違うのがわかる？

ハガキ大募集！

採用者から抽選でTシャツ+αが当たるぞ!!

AM2研と「サタマガ」編集部共同製作の特製Tシャツ。デザインは有井伸孝氏。

「AM2研Express Neo」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM2研が直接答えてくれるよ。ハガキは直接AM2研に渡すから、今後の作品（音楽を含む）への意見や要望も、制作の参考にされるかもしれないぞ。採用者には抽選で特製Tシャツ+αをあげちゃうからね。

AM2研ギャラリー

「VF3」もキャラが12人いるから描くキャラ選びも大変？ 力作揃いだ。

◀富山県・上本ヲメッ(18)

自ら脱アーマーする行為を○○フラッシュと言うけど。これは（笑）。

◀福岡県・ソフトパンク(22)

ちょっぴりしおらしい表情のジェーンってのも、意外といいよね。

◀大阪府・チロ

「VF3」のパイはやや大人びたけど、やっぱかわいいね。衣装も○。

【AM2研Express Neo応募先】AM2研へのご意見、ご質問、イラストなどは、〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱5F「セガサターンマガジン」編集部「AM2研EXpress Neo」まで送ってね。

Who is She?
ARIOH版深沢ハニー近日掲載予定!!

前号で一部のカットが公開され、局地的にひそかな大反響を呼んでいる"深沢ハニー"……。だが『サタマガ』は、これをただのコスプレに終わらすつもりはない……。

じつに6時間以上に及ぶ撮影が行われたプロのカメラマン入魂の数々のカットを、このたびAM2研パブリシティデザイナー有井伸孝氏の協力により、究極最強のビジュアルを提供させてもらう予定だ。

実写を超えたCG。……CGを超えた実写。次号、ARIOH久々のCGギャラリーが展開される!

NEW RELEASE TITLE CHECK!
発売前テストプレイ

セガサターンソフトレビュー
SEGA SATURN SOFT REVIEW

前号に続き、今回も数は少なめ。でもジャンルに片寄りがない分、自分好みのソフトがあるかも？ バッチリ品定めして購入しよう。

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1カ月以内のサターン新作ソフトを対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版もしくは、途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。CDソフトということをご理解いただき購入の"参考意見"としてご覧ください。

発売予定ソフト（8月23日～9月13日）

REVIEWERS

Lady Users Group 女性ユーザーズ

構成員 ●櫛田理子 ●青山ようこ ●出口かおり ●みにい小梅 ●鈴木あつこ

夏休みは友達と泊まり込みでKOF'96三昧＆東京ジョイポリスとネオジオワールドとナンジャタウンと……。仕事抜きでゲームしたいんだもん。（ようこ）

Game Mania Group ハイローラーズ

構成員 ●池袋サラ ●ロンドン小林 ●居酒屋 ●ガイア佐伯

バイクで女を失いそうになったり、お盆での怒涛の進行で疲れたり、話題にことかかない今日このごろ。皆さんいかがお過ごしでしょうか？（ガイア）

Guest Game Writers ゲストライターズ

構成員 ●TETSU ●リアル鈴木 ●網島不二屋 ●ジャムおじさん ●高坂亮一／他

先日、アレグリアを見に行った。ちょうどお盆前で力をセーブしていたのか、一部の技を見れなかったのが残念。最終日近くに再び行こうかなぁ。（がすけつ）

ファイティングバイパーズ

8月30日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 9.0

●セガ
●6,800円（全年齢推奨）
●ACT（対戦格闘）
●無限コンティニュー制
●1人～2人用（対戦）

追加モード満載でついに登場

アーケードで高い人気を誇ったポリゴン対戦格闘を移植。家庭用ならではの付加価値大。

マーラーやB.M.はもちろん、ペプシマンも登場。

本編、オマケともに大満足

家庭用ということでちょっと不安があったけど、技や背景（壁など）はまったく問題なし！ さらに家庭用ならではのちょっとした(?)オマケも◎。ハニーちゃんのスカートが外れるのはあたりまえで隠しキャラもてんこもり。チームバトルでしか見られない別のコスプレハニーちゃんなんかもいて作っているほうもかなり楽しんでる感があるね。操作感はアーケードとほぼ変わらないのでシビアなバトルも楽しめる。個人的にはあのペプシマンがお気に入り。ハメっぽいとこをなくしたアレンジモードも好感度大。（REI）

9

爽快感は「VF」以上！

トイショーで「処理落ちが目立つ」なんて言われたサターン版ですが、さすがはAM2研作、完成版は業務用とほぼ遜色のないデキに仕上げてます。特にアーマーを破壊した時のショートリプレイやカベぶっ壊しは、こだわって作られただけあり、とにかく気持ちイイ！ って感じですか。壁際の空中コンボになるとチト処理が重くなる気もしますが、実際にプレイしてみれば許容範囲であることがわかるでしょう。モードの充実や豊富な隠しキャラも、「FV」だから許せちゃう。単なる移植で終わってないのが逆にイイっす。（ロン）

9

夏休みのシメは安定で

昨年の冬に出たアーケード版を毎日プレイしてきた俺でも、思わず攻めを安定させてしまうほど対戦が熱い。そしてこのゲーム特有の展開の速さ、エグさ、ハデさはまったく変わっていない。さらにトレーニングモードなどの実戦系、ハイパーモード、新キャラなどのお楽しみ系とオマケも充実。安心してハマれる。接近戦で処理落ちがあろうが、光ってから下段アーマー破壊技が出ようが、技の判定性能は変わっていないので、これまた安心して遊べる。あとは対戦相手に恵まれていれば間違いなく買いだね。（PPKジェーン）

9

イエローブリックロード

8月30日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 4.33

●アクレイムジャパン
●5,800円（全年齢推奨）
●ADV（ファンタジーアドベンチャー）
●バックアップ（1コ）
●1人用

オズの世界をサターンで

「オズの魔法使い」を題材にしたアドベンチャー。オズの秘密を解き明かす冒険が始まる。

通常は主人公の視点。戦闘になると3D視点に。

個人的に大好きな世界だけに

幻想的な世界を構築しつつも、とぼけたノリをイヤミなく出せるのは、「オズ」というモチーフの勝利だろう。ただ、モチーフのメッセージのようなものが描きこまれていないのが残念。それが実現しているであろう続編に期待。ところで、かなり自由に遊んでも1時間で終わるボリュームだ。経済的にもゲーム的にも、続編も同時収録してほしかったところ。紙ずもう(?)のようなバトルは面白く、仮にしくじってもその場でやり直しができるシステムが親切。キャラのセリフが文字でも表示されると、もっと親切だ。（櫛田）

5

普通の絵本買っとけ

RPGっぽいけど戦闘シーンがあるだけで、中身はよくあるインタラクティブムービー。教育番組っぽいキャラがシュールな感じで楽しいけど、やっぱりCG特有の無機質な雰囲気は消えませんな。そのへんはしゃべりの多さでカバーされてる感もあるけど。んで、本編。謎解きは簡単だし操作もわかりやすい。でも、話の要所要所に説明が足りなく、強引な展開があったりして残念至極。それにこれ、「オズの魔法使い」でしょ。ゲームで遊ばせるよりも親が絵本読んで聞かせたほうがよくないか？ ファミコン世代だから!?（居酒屋）

4

ボリューム不足は否めない

なにより驚かされるのが、あまりにも唐突で尻切れ的なシナリオ。「えぇっ、これでおしまい!? そんなぁ！」と言わずにはいられない。価格を考えると、少なくとも、この2倍のボリュームはないと、商品として成り立たないと思うのだが。しかも、エンディングの後に「2」の予告まで入る（笑）。なんだか"とりあえず"的な感がぬぐえない。またバトルにも、もう少し戦略性を持たせてほしかった。味のあるキャラがせめてもの救いかな。面妖な会話はなかなか奥深い楽しみがあるからね。（高坂）

4

発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ
STRIKER'96 8月30日発売 使用サンプルの完成度 100% 難易度 普 平均点 6.0 ●アクレイムジャパン ●5,800円(全年齢推奨) ●SPT(サッカーゲーム) ●バックアップ(1コ) ●1人〜4人用(対戦・協力) **豊富なフォーメーションを生かせ！** 最大4人で遊べるサッカーゲーム。多彩なフォーメーションとスピード感がウリ。 風力やグランドコンディションも設定可能。	**野球盤っぽく遊べるよ** 最初は「キャラクターが小さくってイマイチ」かな、と思ったけど、実際にやり込んででみると、すごく見やすくまとまった構成になってるの。昔なつかしい野球盤のサッカー版、といった感じで、遊びやすいわ。入力のレスポンスの感じもかなりイイと思う。ただ、やっぱり気になるのはインターフェースがすべて外国語だってこと。表示やメニューがスペイン語やフランス語になっても、肝心の日本語がないと困るよね。意味のないマルチリンガル仕様を削って、日本語表示をしっかり入れてくれればよかったのに。(みにぃ) **7**	**デキはイイけどなんかね** 恒例の3Dポリゴンサッカーですが、ゲームシステム部分だけ見るとコレ、結構デキがイイです。多彩なカメラアングルに豊富なフォーメーション、ゲーム中のスピード感もなかなか。……がしかし／　実際に遊んで結構ダメっぽいんですわ。自分のウデが悪いのはある程度認めますが、CPUの動きがあまりに的確で、何度やってもボロ負けしちゃう。素早すぎるパスワーク、危険な時はサイドラインにボールを出すCPU、もう「コスイ!!」の一言。対戦だと遊べるけど、コレじゃ既存の優秀なものには勝てんな、と。(ロンドン) **4**	**展開の速さについてこれるか!?** 速すぎる。写真で見てもわからないと思うが、とにかく動きが速い。これを軽快と見るか、操作しにくいだけと見るか、そこが問題。近ごろトロいサッカーゲームが多いと感じてたオレにはプレイしやすかったけど。内容はワールドカップ系のサッカーで、選手入場から試合開始前の国家斉唱など（ちゃんと2カ国分流れる／)、演出的にもなかなかよくできている。CPU戦は頭にくることが多いので、ちょっとした接待用に用意しておくのがいいかも。各国対応のメッセージに日本語が入っていないのはなぜだ／　(TETSU) **7**
アーサーとアスタロトの謎魔界村 8月30日発売 使用サンプルの完成度 100% 難易度 難 平均点 5.66 ●カプコン ●5,800円(全年齢推奨) ●PUZ(アイテムパズル) ●バックアップ(1コ) ●1人用●マウス対応 **魔界村がパズルでリニューアル** カプコン「魔界村」キャラが活躍するパズルゲーム。面数は100面を用意している。 同じ面でも解き方は数種類ある。頭を働かせろ。	**発想の転換が必要なのね** 出演しているのがアーサーとアスタロトということで、魔界村の名前がついているけど、内容はなかなか難しいパズルゲーム。与えられたアイテムをうまく使ってアーサー達を動かしてクリアしていくのだけど、既に固くなった私の頭では、何をどうすればいいやらパッドを手に考えこんでしまうこともしばしば。それだけに解けた時の嬉しさもひとしおなんだけどね。自分でパズルを作成するモードもあるので、色々作ってみて友達に解かせてみても面白いかも。パズルゲームファンならぜひオススメしたいけど……。(夏芽) 	**不条理アイテム勢ぞろい** 「魔界村」のキャラクターを使ってますが、もとはパソコンのパズルゲーム。個人的に「魔界村」のキャラには思い入れがないので、ずばりゲーム部分の感想だけ言います。あんまり面白くない。パズルゲームって、シンプルなルールがあって、そこからアイテムや仕掛けるタイミングを工夫して解く、ってのが醍醐味だと僕は思ってます。で、この作品をやるとクリア条件は毎回アイマイだし、使うアイテムもたくさんありすぎ。クリア自体は簡単だけど、そのためクリア時の達成感も希薄。あとひとひねりは欲しいかなと。(ロン) 	**少しずつ前進していくのが快感** 元になったパソコンゲームと同様に、楽しい仕掛け満載といきたいのですが、パッと見でアイコンの役目やクセがわからないので多少損してます。もっともプレイしているうちに、だんだん謎魔界村独特の世界観がわかってきてハマってしまいましたが……。カーソルの高速移動も可能なのでイライラすることはなく、発想の転換という、普段使わない脳の部分に汗をかくことができます。アクション性がないので、どんなプレイヤーでも楽しめるはず。オンラインマニュアルは充実してますが、ヒントも欲しかった。　(網島)
ダークセイバー 8月30日発売 使用サンプルの完成度 100% 難易度 難 平均点 7.0 ●クライマックス ●5,800円(全年齢推奨) ●A・RPG(アクションRPG) ●バックアップ(3コ) ●1人用●マルコン対応 **パラレルシナリオを楽しめ！** 立体パノラママップ内で展開されるアクションRPG。ポリゴン処理された空間に驚け。 高低のある地形や、ボス敵のみの戦闘が特徴的。	**アクション色が強すぎる／** このゲームのジャンルはアクションRPGですが、この際"RPG"ということは忘れましょう。ストーリー、シナリオ分岐、演出などRPGファンには興味深い部分がたくさんありますが、どれも仕掛けをクリアできる腕が伴ってこそ楽しめる要素です。逆にアクションに強ければ、複合的な楽しさを満喫できてお買い得、と。ちなみに最初のステージのクリア時間はゲストライター氏が数分、私は30分以上。時間によってシナリオが変わるから、下手な人はウマイ人と同じシナリオをプレイできないの。その逆は可能なのに。(ようこ) **6**	**足場がよくわからん** 昔、「ランドストーカー」というメガドライブ用のゲームがあったが、これはそのサターン版といった感じ。壁や地面はフルポリゴンで描かれているが、キャラはすべてスプライト。しかもパターンは少なめ。このあたりが見た目に安っぽい印象を受けてしまう。しかし、内容は意外に引き込まれる。立体感がいまいちつかめなくてイラつきながらも、気がついたら4、5時間は平気で経過している。これぞ内藤マジックと言うべきか。マルチストーリーも、この内容だったら再チャレンジする気も起きるしね。(池サラ) 	**個人的には好きなんだけど** アクションの苦手な人は手の出しようもないくらい難しい。そのうえ、単なる覚えゲーになってしまっているところや、失敗すると大幅に戻されてしまうところがあったりして残念。しかし、主人公が熱血正義少年じゃなく、世界観もファンタジー系のオーソドックスなものじゃないので好感が持てる。セリフ廻しは洋画のノリで、ウィットに富んだ会話にニヤニヤしちゃうところも。視点移動も非常にキモチイイ。アクションの腕に自信がある人にはかなりオススメだが、自信のない人は手を出さないほうが無難か？　(さすけ)

発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

オリンピックサッカー

8月30日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 5.66

- ●ココナッツジャパンエンターテイメント
- ●5,800円(全年齢推奨)
- ●SPT(サッカーゲーム)
- ●バックアップ(6コ)
- ●1人〜4人用(対戦・協力)●タップ対応

大迫力のカメラアングルが魅力
オリンピック種目のサッカーに焦点を当てたゲーム。金メダルを目指し33カ国が争う。

選手の動きはモーションキャプチャーを駆使。

ちょっと今さらかな

カメラの切り替えのタイミングが良くないから、スローインやゴールキックのたびにゲームの流れが止まってしまうの。自分が操作している選手が見づらい位置にいることが多いのも、ちょっといただけないよね。このゲーム自体、タイトルにそぐう旬を逃しちゃってるから、いまひとつプレイに熱が入らないと思う。日本チームに前園がいなかったり、ユニフォームの色もなんだか違うみたい。発売もオリンピック開催前ならもっと良かったのに、今となってはいろんな意味ではずしてしまっているみたいで残念。（みにぃ）

5

小気味いい動きがナイス！

ポリゴンキャラサッカーだが、キャラが小ぶりでカワイイ。キャラが小さいので、フィールドが広く見えて戦いやすいのはグッドですな。スピード感も十分あるし。どうも、SFCの「エキサイトステージ」シリーズを意識して作られているようで、随所に類似点が見られる。個人的にはスピードサッカー大好きなので、この作りは十分受け入れられるものだ。ボールの足つき感がやや甘く、あっという間にボールを取られてしまう(スライディングいらず！)のと、リプレイをカットできないのはマイナスポイントか？（ガイア）

7

CPUの動きが甘い？

アトランタオリンピックをモチーフにしたポリゴンサッカーで、トーナメントの組み合わせなどを自由に設定できるのがウリ。だけど、ゾノ(前園)ファンの僕としては、選手が実名ではない時点で魅力半減。せめて日本だけでも実名にしてほしかった。さらに言うなら、選手が各国11人ずつしかいないために、選手の組み替えができない、イエローカードが2枚出ても退場にならないなどリアルさに欠ける面も。ゲームとしての完成度は高いので、オリンピックにこだわらず、サッカーゲームとして楽しみたい。（がすけつ）

5

アースワーム・ジム2

9月発売予定

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 7.0

- ●タカラ
- ●5,800円(全年齢推奨)
- ●ACT(スクロールアクション)
- ●制限コンティニュー制
- ●1人用

ミミズならではの動きもアリ!?
ミミズが主人公のアクションゲーム第2弾。滑らかに動く豊富なキャラパターンは必見。

パズル的な要素も加わりパワーアップ!!

見た目で判断しちゃダメだよ

本当に洋モノは変なキャラクターが多いですよね。何でミミズなのかなあ。でもそんな見た目で判断してはいけないぞ。最近の洋ゲーって演出に凝ってても内容がわかりにくいものが多かったけれどこれは別。アクションもわかりやすいし、仕掛けも面白い。ステージによってシューティング風だったり、パズル風だったり展開が違うので色々楽しめるのがいいね。もちろん洋モノならではの演出の面白さも入ってる。ただし女の子やアクションが苦手な人にはちょっと難易度が高めなのが辛いところだね。（あつこ）

8

ちと意地悪すぎやせんか？

いかにもな感じの海外モノ。作り込みは丁寧で、仕掛け、動き、見た目、音と、どこを取ってもそれほど悪い部分は見つからない。ステージごとにシューティングとかパズルゲームの要素が強くなってたりして、飽きさせない展開にはなってる。でも、なーんか遊んだ感じが重い。キャラの動きが遅いとかでなく、サクッと軽快に先へ進めないもどかしさから〝重い〟と感じるのかも。とにかく意地悪だけど適度な難しさだし、主人公が死にすぎることもない。微妙なバランスだな。メッセージが英語のままなのはなぜ？（居酒屋）

6

ハマりも楽しみのウチ!?

ギミックがたくさんあり、次々と新しいアクションが出てきてユーザーを飽きさせない丁寧な作りと、アクションゲームとしての完成度の高さに太鼓判を押したい。ただ、ローカライズ(日本語化)しての移植なのだから、メッセージの日本語化くらいはしてほしかった。アクションが多彩でハマる可能性も高いのに、このままでは小学生以下のユーザーは遊べないと思う。実際、看板の見逃しで僕も2回ハマったし。ま、アクションゲーマーとしては、それで右往左往するのも楽しみのひとつなんだけどネ。（がすけつ）

7

ハートビート スクランブル

9月6日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 3.0

- ●イマジニア
- ●6,800円(全年齢推奨)
- ●ADV(恋愛アドベンチャー)
- ●バックアップ(3コ)
- ●1人用

恋愛を実写でシミュレート！
実写取り込みで送る恋愛シミュレーション。高校3年間で6人の娘たちと仲良くなろう。

楽しい高校生活をすごせるかは行動しだい。

せめて女の子が可愛ければ…

選択肢の少ない恋愛アドベンチャー。イベントが日にちで固定されているようで、それをはずすとまったく何も起きないのはあまりにも不親切すぎ。運が悪ければ、1カ月に一度もイベントがおきないっていうのはちょっとねぇ。肝心の恋愛対象になる女の子も、実写にしたのはいいけれど、どう見ても高校生には見えないし〜。実写にしたことで、かえって感情移入がしにくくなっているような気がするのは私だけ？　主人公ができることが、アルバイトする事と、街をぶらつくことぐらいだなんて寂しすぎるぞー！（夏芽）

3

実写も良し悪しかな、と

「ときメモ」のようにマンガのような甘酸っぱい青春ドラマもイイけど、この作品のように実写を使った恋愛アドベンチャーも(アイデアは)悪くない。ま、緑の髪のコとか目がデカイ2D系美少女だけじゃなく、普通の女のコにも目を向ける訓練はやっぱり必要でしょう。……と、なんか書き方がダークになっている理由は、「女のコがカワイクない」っていうか、「自分の好みに合ってない」っていうか……。実写にコダワルくせに画面左下にデフォルメキャラがいるのも解せません。でも、一本道なシナリオ、これが最も解せん。（ロン）

3

イベントが出ない！

〝ときメモ〟系恋愛シミュレーションの実写版。バイトでお金をためるというシステムは面白い。しかし、内容的には、かなりお粗末。システム上の問題か、イベントがあまりにも起きにくく設定されていて、3年間に発生したイベント数は片手で足りてしまうほど。シナリオとイベントの因果関係もまったく不明。エンディングでは〝なんでこの娘と結婚してるの？〟という展開にしばし唖然(パラメータの存在は？)。Hがスゴイとかギャルが超カワイイならまだウリもあるが、それらに関してもちょっと苦しい。（リアル）

3

発売予定ソフト

女性ユーザーズ / ハイローラーズ / ゲストライターズ

天地を喰らうII～赤壁の戦い～

9月6日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 6.0

●カプコン
●5,800円（全年齢推奨）
●ACT（スクロールアクション）
●制限コンティニュー制
●1人～2人用（協力）

天下を取るのはキミだ！

横スクロールアクションの名作の移植作。キャラは三国志の有名な武将5人が登場。

連続技やつかみ技のほか、馬に乗って攻撃可能。

女性ユーザーズ：もう少し早く出ていれば

カプコンお得意の横アクションでわかりやすい内容と操作で安心して遊べます。でももう少し早く出てほしかったよね。アーケードで出たのが'92年、PS版が出てからも随分経っているしね。天喰ファンなら「待ってました！」の心境だと思いますが、同じ形のアクションゲームはその後も出ているし、新しいモノ好きのゲーマーには物足りないかな？　ともあれ、さすが名作。テンポもいいし、大量に出てくるザコ敵を蹴散らしていくのは、かなり爽快ですね。4人同時プレイができないのは残念ですが。（あつこ）

7

ハイローラーズ：キャラゲーですな

なんか、やっぱり「ファイナルファイト」から抜けきれてないような気がする。キャラが違うだけで内容はほとんどそれと同じ。本宮センセの絵がなかったらもっと評価落ちます。攻撃方向が左右にしか無い分、上下の敵をやっつけようとするとストレスを感じる。しかも当たり判定がでかすぎて体が接触していないのに敵が飛んでく技とかあるし。何とかならなかったんでしょうか？　まぁ、この手のゲームが好きな人と、本宮ファンには何にも言うつもりはないけど、これは、といった部分がないのはつらいね。（池サラ）

ゲストライターズ：移植は満点だが発売時期で減点

アーケード版と比べても遜色なく、ほぼ完全移植といっていい。ただ、グラフィックがベタ臭く、システムを含めて全体的に古臭さを感じずにはいられない。操作はジャンプがボタンだが、必殺技は対戦格闘ゲームをかじったことのある人ならば、違和感なく出せるハズ。しかし、ステージ後半は体力がインフレを起こしている敵が、多勢に登場するのでキツイ！　それでも、戦いのコツをつかめばノーコンティニューでクリアも可能。体力回復アイテムもいいタイミングで出現するしね。発売がもっと早ければ……。（グババ）

ポリスノーツ

9月13日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 8.33

●コナミ
●6,800円（全年齢推奨・3枚組み）
●ADV（SFアドベンチャー）
●バックアップ（1コ）
●1人用●バーチャガン対応

〝最終形態〟として堂々登場！

パソコンからの移植。緻密な世界観とリアルな描写がウリのアドベンチャーゲーム。

シューティングシーンはバーチャガン対応だ。

女性ユーザーズ：アニメ映画を見ている気分

アニメ映画のようなビジュアルに豪華な声優。見てるだけでも楽しめる内容だと思います。ただし用語説明が必要な難しい話がダメな人はつらいかも。分岐がほとんどないのでアドベンチャーとして楽しむより、ストーリーを楽しみながら、射撃のアクション、爆弾解体などのミニゲームで遊ぶソフトかも。ストーリーのテンポの良さと射撃シーンの緊迫感が心地よいですね。時間をかけてじっくりプレイしてほしいゲーム。このテのストーリーや世界感が好きな人にはオススメ。ディスク3枚はダテじゃないね。（あつこ）

ハイローラーズ：速いロード！　ファンは買え

さすがに最新移植版、ロード時間は全機種中最速レベルです。テーマがちょっと重くて複雑なので、〝ゲームをプレイしよう〟という人には向かないかも。「スナッチャー」にもあったシューティングシーンがバーチャガン対応になり、ちょっとのめり込めるくらいで、内容は他機種版と大きな変更はない感じ。ADVとしては、現在発売されているものの中でかなりレベルの高い作品なので、サイバー＆スペースオペラ＆刑事ものが好きな人なら、必ずハマります。あと、アニメ調のグラフィックが好きなら完璧かな？（ガイア）

ゲストライターズ：世界観を〝観る〟作品

これはゲームというより、開発者が意図しているように〝1本の映画を観る〟という感覚の作品だね。シナリオは、SF、バディ（コンビ刑事）もの、アクション、人間ドラマといった多彩なエッセンスをうまくまとめているし、このジャンルとしては珍しく、終了後に多幸感（満足感）が得られる。また、舞台や人物像の緻密な設定や、それに説得力のある考証も見事。ここは監督の小島秀夫氏に素直に拍手したいね。普通に進めると10時間前後で終了するけど、用語解説を併用しながら、じっくりと観てほしい。（ジャム）

めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ 麻雀編

9月13日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 4.0

●SharRock
●5,800円（18歳以上推奨）
●TAB（2人打ち麻雀）
●無限コンティニュー制
●1人用

アイドル目指して麻雀勝負

女の子のマネージャーとなり、アイドルスターの座をめぐって麻雀で勝負する。

8人の娘からお気に入りの娘を選んでプレイ!!

女性ユーザーズ：文句言われてばっかじゃん

映像は確かにきれいだが、あまりの思考ルーチンにグッタリ。リーチかければ一発ツモ、和がりも跳満だの満貫だのばっか。なんか接待麻雀の極地みたいで気分悪いわ。レベルを変えても一緒だから始末に負えない。それと映像が飛ばせないのも非常にイラつく。エンディングも顔のアップばっかで水着姿を堪能するどこじゃないし、美少女写真館とやらもうーんって感じだし。何しろ勝つといちいち文句言われんのが腹立つ。もう少しセリフも練ってほしいよ、もう。アイドル青田買いが趣味の方だけに勧めます、私は！（かおり）

4

ハイローラーズ：題材がいいかげんかな

アイドルの代わりにマージャンを打ち、他のアイドルを蹴散らして優勝するという題材がまずなじめない。難易度は激甘で、だれでも字一色とか簡単に和がれます。常々このタイプのマージャンの最初の持ち点（1000点とか）は疑問を感じていた自分としては（なぜノーテンでゲームオーバーなのか？）、また頭の痛いソフトに出くわした感じ。プロレスラー系の女の子の水着が全女の井上貴子本人の提供によるものなのが、ゲームと関係ないところで嬉しかったが……。それ他は味気ない感じをぬぐえませんでした。（ガイア）

ゲストライターズ：水着ギャルの道は遠い

2人打ち麻雀はごほうびが主役。ムービーに期待してやってみましたが少々期待ハズレ。8人の女の子から1人選んで勝っても、相手の負け惜しみが聞けるだけ。7人全員倒してやっと選んだキャラのサービス水着が拝めます。しかしこのムービーはセーブされない、繰り返し鑑賞不可。ゲームも7人クリアするまで途中セーブがなく、コンティニュー時のムービー飛ばしもできず、イライラは高まるばかり。いわゆる脱衣麻雀のルーチンと忍耐力形成が楽しめるソフトですね。ムービーが綺麗なのが唯一の救いかな。（網島）

NEXT LEVEL SECRET TECHNIC LEAGUE

次世代裏技リーグ

64 bit級 Body Special264 ●YANOMAN GAMES ●サターン

ムービー&フォトをすべて見る

東京都・高村明浩・16歳

ステージをクリアするごとに出るムービーとフォトをすべて見ることができる裏ワザだ。タイトル画面でそれぞれのコマンドを入力し、オプションでMOVIE&PHOTを選択。彼女たちのすべてが見られるのだ。

カーソルを「MOVIE PUZZLE」に合わせてからコマンドを入力しよう。

フォトビュアーのコマンドは、左、右、左、右、L、R、L、Rだ。

ムービービュアーの場合は下、B、左、Z、右、Xと入力しよう。

8 bit級 GAL JAN ●童 ●サターン

オバジャンモード+α

福島県・藤井一成

可愛い女の子達の声が、低いオバサン声になってしまう、オバジャンモードを紹介。やり方は、タイトル画面が表示される前から、XとYとZを同時に押せばOK。

この画面になる前からコマンドを入力しておく。声が出たら成功だ。

また、プロフィールが画面の直前からBとYとRを同時に押すと文字が消えるぞ。

女の子達の声がスローになってオバサン声になってしまう。一体何の得があるのかな?

16 bit級 グレイテストナイン'96 ●セガ ●サターン

フリーカメラモード

大阪府・おまりい・25歳

試合を色々な視点、角度から見ることができるモードだ。試合開始前のペットマークが表示される画面の直後にL、R、Yボタンを同時に押すと、カメラモードに入る。操作方法は画面に表示されるぞ。

Zで文字を消すことが可能。なお、カメラモード中は投球ができなくなっている。

16 bit級 グレイテストナイン'96 ●セガ ●サターン

多彩なオールスター

北海道・片山省二

オールスターゲームで、特定のボタンを押しながらランダムを選択すると、チームの性質を決める事ができるぞ。Xは巧打力重視、Yは長打力重視、Zは走力重視、Lはスタメン選手のみという設定になる。

2つまでならボタンの組み合わせが可能。X+Yなら巧打&長打力重視になる。

8 bit級 グレイテストナイン'96 ●セガ ●サターン

必ず雨が降る

千葉県・中田政仁・17歳

試合中に、必ず雨を降らせる事ができる技を紹介。やり方は、スタメン決定画面でXとZを押しながらEXITを決定し、NOW LOADINGの表示が出るまで押したままにする。

通常は小雨だが、コールドゲームになる場合も。雨が降ると試合前のアナウンスも変わるぞ。

裏技大募集

●次世代裏技リーグでは、セガ関連のハード（サターン、スーパー32X、メガドライブ、メガCD、ゲームギアなど）の裏技を募集しています。
●ハガキの裏に、ソフト名、機種、裏技の内容、ほしいソフト名をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。
●同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、早く届いて解説のすぐれているハガキを優先させていただきます。なお、採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。

64bit級	サターンソフト2本&図書券5,000円分
32bit級	サターンソフト1本&図書券3,000円分
16bit級	編集部特製テレカ&図書券1,000円分
8bit級	編集部特製テレカ

※セガサターンソフトのかわりに、同本数のメガドライブソフトをご希望されてもかまいません。また、ゲームギアソフトをご希望の方は、セガサターンソフト1本につきGGソフト2本相当とさせていただきます。なお、ほしいソフト名は第3希望までお書きください。

あてさき 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株 『セガサターンマガジン』編集部 「次世代裏技リーグ」係まで

セガサターンマガジン読者プレゼント

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは、'96年8月23日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは9月13日(当日消印有効)、発表は本誌11月22日号の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。 (TEL 03-5642-8185)

2 バーチャスティックプロ●1名 提供 編集部

コイツで遊ぶと気分はまさにアストロ筐体／ ぜひ味わってほしい。

提供 アトラス
溜めて溜めて突っ込ませろ／ フォーメーションの使い方が命だ。

3「ストライカーズ1945」●5名

4 カプコンポスター5枚セット●3名

非売品 提供／カプコン

豪華なカプコンポスター5枚セット。中央手前は車内吊りさくら。

5「怪盗セイント・テール」ポスター●3名

非売品／提供 トミー

ゲームの予告状がわりにポスターを。読者の皆様に神の御加護がありますように。

6「マスターオブモンスターズ」テレカ●3名 非売品／提供 データイースト

パソコンで人気を博した名作SLGがパワーアップして近日発売予定／

7「GALJAN」テレカ●5名

非売品／提供 童

ロトスコープのアニメ（実写映像から原画をトレスする）は一見の価値あり。

7月12日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト(20名)
神奈川県・喜田桂司、京都府・柴草義光、愛知県・成田 功
埼玉県・高松健一、兵庫県・宮崎博幸、長崎県・大沼伸治
奈良県・萩原友望、滋賀県・佐藤孝弘、大分県・山口哲也
山形県・永井卓也、京都府・高浜成高、埼玉県・石井幸一
千葉県・伊藤一郎、埼玉県・池田良平、兵庫県・柳生かおり
岐阜県・原 洋介、静岡県・金坂浩三、福岡県・原田雅也
宮城県・遠藤泰暁、長崎県・辻野正和
「スーパーリアル麻雀PⅥ」等身大ポップ
②クリス(2名) 群馬県・冨田一彦、奈良県・坂口正樹
③真理(2名) 三重県・新田治嗣、東京都・関口貴之
④ゆかり(2名) 岩手県・塚本隆行、長崎県・上野洋平
⑤タマミ(2名) 神奈川県・梅原一仁、兵庫県・滝井浩明
⑥「スーパーリアル麻雀PⅥ」コースターセット(10名)
愛知県・高畠英雄、岡山県・小野正雄、三重県・稲垣好聡
東京都・森 泰、愛知県・鈴木和真、香川県・大久保一也
愛知県・猪飼伸之介、青森県・阿部俊輝、大阪府・小森和彦
兵庫県・藤田英晃
⑦「首領蜂」ソフト(3名)
鹿児島県・森谷 仁、京都府・磯谷尚艶、秋田県・大久保貴宏
⑧「電脳戦機バーチャロン」ポスター(10名)
神奈川県・森 薫、愛知県・南口雅紀、岩手県・村上 誠
愛媛県・篠原瑞生、茨城県・岩上静雄、長崎県・高田聖也
北海道・三谷徳明、北海道・佐藤 純、三重県・永井哲也
長崎県・佐藤星二
⑨「野々村病院の人々」ポスター(5名)
愛知県・杉浦征和、香川県・富士本美梨子、千葉県・鈴木孝章
北海道・野田 傑、埼玉県・萩原直史
⑩「餓狼伝説3」ポスター(5名)
大阪府・星加拓仁、神奈川県・寺田 恵、奈良県・大沼進一
兵庫県・小島善丈、福岡県・今村恭子

注:雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

INFORMATION

夏休み特別号ということで、いつもとちょっと雰囲気を変えてお届けした今号、いかがだったかな。締め切り直前に届いた東京ゲームショウでの発表タイトルに関してもできる限り盛り込んだつもりだ。次号は、平常どおり連載陣も復活予定。今後ともよろしく〃

セガサターンマガジン9月27日号は 9月13日発売です

本誌の内容に関するお問い合わせは **03-5642-8185**
平日の午後4時から6時まで ※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

STAFF

編集長 近藤 裕／**副編集長** 西村 亨／**編集** 石坂英作 永田洋子 千葉保弘 長谷 守 黒谷慶大 砂金雅彦 岩崎 綾／**編集協力** ヘッドルーム(政綱大介 山田朋一 高橋祐介 野本由起) ターニングポインツ(稲元徹也 渡辺智子) メディアミックス(田中 茂) 山猫有限会社(浅川直樹)／**アシスタント** 小菅 誠 小嶋 歩 田所妙子 上田裕生 川崎 伸／**ライター** 折原光治 佐々木功一 小林 仁 戸塚井一 作山哲広 窪田 剛 渋谷洋一 柳田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 川口 一 鈴木剛 まさ 猪野清秀 杉本穣司 鈴木敦子 元祖王様 森 聖一郎 柴山道久 篠田 聡 たか・ぴー 中島健次 針生瑞代 飯田REI 藤原昌之 山内康彦 工藤 剛 菅井幸男 村山和幸／**レイアウト** 村田雅英 渡辺 緑 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー(藤瀬典夫 藤澤久美子) 金井真由美 邯鄲庵(白勢房枝) 吉田正人 ウォッシュ 大橋広史 木下友秀／**フォトグラフ** 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林士薫 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸／**イラスト** 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 パン三 ポン吉／**写植** ケイズグラフィック 大洋プロ 三共社／**校正** フィールドアップ／**印刷** 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部にお送りください(東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります)。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

1996 SOFTBANK CORP. 本誌からの無断転載を禁じます。

World of Technology
Tecno Soft
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURN
画面分割での対戦はもちろん、
通信対戦ケーブルでの対戦も可能！
人型兵器が繰り出す、撃つ・殴る・
投げる・斬るなど多彩で豪快なアクション！
独自のオリエンタルファンタジー
世界を美しく描き出す超美麗グラフィック！
秒間６０コマをキープし、ド迫力の映像と
華麗な演出の数々を実現！
対戦格闘と3Dシューティングを融合した、
超新星「格闘STG」誕生！
9月6日発売予定
鋼鉄霊域
STEELDOM
3D対戦格闘STG スティールダム
対戦ケーブル同梱版 6800円（税別）
通常版 5800円（税別）

サンダーフォース2 と サンダーフォース3 をパック

サンダーフォース ゴールドパック 1

9月 発売予定 4800円（税別）

THUNDER FORCE Gold Pack 1,2

■ミリオンセラーシューティングがセガサターンで蘇る
■オリジナルムービーを収録
■ボーナストラックにCD-DAのアレンジ曲を収録
■シューティング入門者の為のKIDSモードを搭載
■それぞれ2作品入って嬉しい低価格　ファン必携！

サンダーフォース ゴールドパック 2

10月発売予定 4800円（税別）

THUNDERFORCEは当社の登録商標です

新卒者募集

プログラム　部門　　企画広報業務部門
グラフィック部門　　システム　　部門
サウンド　　部門

応募要項を人事部「SB」宛 ご請求下さい。

セガサターンマガジン 9月13日号 1996 Vol.15
(毎月第2,第4金曜日発行) 第12巻15号通巻149号
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
電話 営業03-5642-8100 編集03-5642-8125
定価540円(本体524円)

Printed in Japan

T1023402090546

雑誌23402-9/13